CLUB Nintendo®

OKTOBER 1997 · Jahrgang 9 · Ausgabe 5

Artikel-Nr. 5009704

NINTENDO64

- LYLAT WARS
- DIDDY KONG RACING
- BOMBERMAN 64
- ETC.

GAME BOY

- DONKEY KONG LAND 3
- LUCKY LUKE
- TETRIS PLUS
- ETC.

SUPER NINTENDO

- HARVEST MOON
- ARKANOID
- ASTERIX & OBELIX
- ETC.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

Ready to rumble

LYLATWARS™

Mit deutschem Bildschirmtext

Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen.
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den übermächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars™. Ein virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für 1 bis 4 Spieler.
Exklusiv für Nintendo® 64.

mit Rumble Pak. Jetzt kannst Du die

RUMBLE PAK™

Nintendo®

The New Dimension of Fun

NINTENDO 64

™ and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.
©1997 Nintendo Co., Ltd.

Als Nintendo 1985 das NES veröffentlichte, staunten die Spieler nicht schlecht! Den Hardware-Designern war es gelungen, eine Videospielkonsole für den Heimgebrauch zu entwickeln, auf der die populärsten Arcade-Hits spielbar waren – und zwar in einer (für damalige Verhältnisse) sensationellen Qualität. Doch die Väter des NES wiesen von Anfang an darauf hin: das NES kann noch mehr! Im Laufe der Zeit lernten die Programmierer, die technischen Fähigkeiten des NES auszunutzen und den kleinen, grauen „Brotkasten" auszureizen. Schon einige Zeit später präsentierte Shigeru Miyamoto mit SUPER MARIO BROS. einen echten Quantensprung! Waren es bei DONKEY KONG, dem ersten Spiel für das NES, noch vier bildschirmfüllende Levels, konnten bei SUPER MARIO BROS. ganze 32 vertikal scrollende Levels auf die Cartridge gebrannt werden. Anfang der 90'er hatte man gelernt, das letzte aus dem NES herauszuholen – SUPER MARIO BROS. 3 gilt heute als der Höhepunkt der 8-Bit-Ära. Mit Einführung des Super Nintendos ging das Spiel von vorne los! SUPER MARIO WORLD (1991), ALADDIN (1993) und DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE (1996) – drei Spiele, die verdeutlichen, welchen Fortschritt die Spiele-Entwickler mit zunehmender Kenntnis der Hardware machen konnten. Auch das Nintendo64 ist dafür vorgesehen, mindestens fünf Jahre lang das technische Non-Plus-Ultra im Konsolenbereich zu bleiben. Wer sich allerdings keine Steigerung zu SUPER MARIO 64 vorstellen kann, sollte schnellstens weiterblättern und sich eines Besseren belehren lassen. Die zweite Spiele-Generation für das Nintendo64 sitzt bereits in den Startlöchern und wird noch vor Weihnachten den deutschen Videospielmarkt erobern. Super Marios Thron wackelt gewaltig! Viel Spaß und noch mehr Power!

CLAUDE M. MOYSE

GENERATIONS OF POWER

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGES
http://www.nintendo.de
http://www.lylatwars.de

E-MAIL
redaktion@nintendo.de

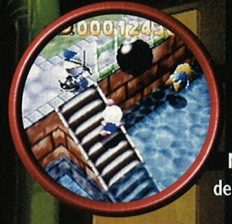
REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

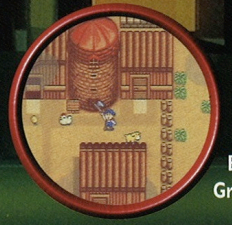
KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

Diddy Kong Racing: Vereinigte königliche Affenstärken.

Donkey Kong Land 3: Banana mia ! Sie sind wieder da !



Bomberman 64: Nicht aus Mallorca - der Ballermann 64 !



Harvest Moon: Bauer-Power für Greenpeace-Passivisten.

Extreme G: 1000 mal schneller als die Polizei erlaubt !

INHALT

5/97

FIRST LOOK

12 **Diddy Kong Racing** *(Nintendo64)*
16 **Donkey Kong Land 3** *(Game Boy)*
20 **Bomberman 64** *(Nintendo64)*
24 **Harvest Moon** *(Super Nintendo)*
28 **Mischief Makers** *(Nintendo64)*
32 **Tetris Plus** *(Game Boy)*
34 **Arkanoid** *(Super Nintendo)*
36 **Extreme G** *(Nintendo64)*
38 **Top Gear Rally** *(Nintendo64)*
40 **Multi Racing Championship** *(Nintendo64)*

ZOOM IN

56 **Blast Corps** *(Nintendo64)*
62 **Lylat Wars** *(Nintendo64)*
70 **Lucky Luke** *(Super Nintendo & Game Boy)*

CLASSIX

78 **Asterix & Obelix** *(Super Nintendo + Game Boy)*
79 **Die Schlümpfe** *(Super Nintendo + Game Boy)*

SPECIALS

41 **Doppelposter: Lylat Wars/Blast Corps**
50 **Comic: Die Nacht des Grauens II**
80 **Street Fighter-Wettbewerb**

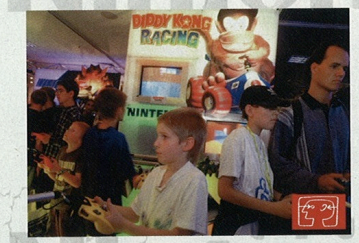
RUBRIKEN

3 Editorial
6 News Flash
11 System Charts
46 Mailbox
48 Forum
75 Hotline
76 Trick Zone
83 Impressum

NEWSFLASH

IFA 1997 SPECIAL

MIT NINTENDO INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND!



Auf der diesjährigen 41. Internationalen Funkausstellung in Berlin öffneten Radio und Fernsehsender sowie Giganten der Unterhaltungselektronik wieder einmal das Tor zur Zukunft. Neben superflachen Breitbild-Fernsehapparaten und volldigitalen Kameras und Videorekordern wurde natürlich auch die 64-Bit State-of-the-Art Videospielkonsole von Nintendo präsentiert. Das Großostheimer Unternehmen reservierte sich hierfür eine fast 1000 qm große Halle im Herzen des Berliner Messezentrums. Die Halle, die direkt im Durchgangsbereich lag, wurde vom 30. August bis zum 7. September zum Treff-

punkt von zigtausenden begeisterten Videospielern aus Deutschland und dem europäischen Umland. Über 600.000 Besucher wälzten sich an den sieben Messetagen durch die begehrte Halle, in der an allen Ecken und Enden die „Power of N" zu spüren war. Die Power zeigte Nintendo mit bekannten Spielen wie SUPER MARIO 64, WAVE RACE 64, MARIO KART 64, aber auch mit einer Unmenge von Neuheiten. Für eine Überraschung sorgte die Präsentation von DIDDY KONG RACING, dem Actionmix aus Adventure und Funracing von Rare Ltd. Extra für die Weltpremiere dieses potentiellen Supersellers war Nintendo of Europes Geschäftsführer Shigeru Ota angereist. Weitere Höhepunkte der Messe waren BLAST CORPS, BANJO KAZOOIE, FORSAKEN, EXTREME G, MULTI RACING CHAMPIONSHIP, TOP GEAR RALLY und LYLAT WARS

für das Nintendo64. Letzteres kann man guten Gewissens als den absoluten Überflieger der IFA bezeichnen. In einer speziell angefertigten Space-Kuppel wurde das kommende Highlight futuristisch in Szene gesetzt. Besonders das

Rumble Pak zeigte einmal mehr, daß Innovation bei Nintendo groß geschrieben wird. Bereits am Abend des ersten Messetags mußten die ersten Batteriesätze der Rumble Paks wegen extremer Dauervibration ausgewechselt werden – so beliebt war das zitternde Teil von Nintendo.

Eine Deutschlandpremiere feierte die farbige Color-Edition des Game Boy Pocket. In sechs schicken Farben zeigte Nintendos Kleinster, was auch im siebten Jahr nach seiner Einführung noch in ihm steckt. Für neue Software sorgen neben Nintendo selbst noch unzählige Drittlieferanten. DONKEY KONG LAND 3, WARIO LAND 2, JAMES BOND 007, TETRIS PLUS, LUCKY LUKE, DIE MAUS, und, und, und... Das kann sich wirklich sehen lassen!

Etwas ruhiger, aber auch nicht gerade still, ist es um das Super Nintendo geworden. Blökende Schafe, muhende Kühe und wiehernde Pferde kündigen es bereits aus der Ferne an: Die neue Dimension des Abenteuers heißt HARVEST MOON und reiht sich nahtlos in die erfolgreiche Linie der Echtzeit-Life-Simulationen ein, zu denen Bandais Tamagotchi gehört. Auch ARKANOID, LUCKY LUKE und die preiswerten Knüller aus der Super Nintendo Classics-Serie haben auf der IFA ihre Fans gefunden. Neben den Spielen sorgte Nintendo mit der stündlichen Game-Show für grenzenlosen Spaß. Siebenmal pro Tag hatten Profis und Amateure die Chance, ihr Geschick unter Beweis zu stellen und an einem der zahlreichen Vier-Spieler-Turniere teilzunehmen, bei dem es tolle Preise wie einen farbigen Game Boy Pocket oder ein Spiel zu gewinnen gab. Etwas abseits vom großen Trubel lud das Internet Café zum Verweilen im Cyberspace

ein. Eingewählt in die Nintendo-Homepage hatte jeder die Chance, einen Blick auf den großen Nachrichtenbereich von Nintendo zu werfen und die Facts zu den gezeigten Spielen nachzulesen. Nach sieben anstrengenden Tagen reiste die Nintendo-Crew in der Gewißheit zurück, in Berlin viele neue Nintendo-Fans getroffen zu haben!

KLEINER, BUNTER, GENIALER!

Die Rede ist vom beliebten Game Boy Pocket, der bequem in Eurer Westentasche, Latzhose oder sogar unter der Baseballmütze Platz findet. Klein, aber superfein ist die Devise des winzigen Spaßpakets, das mit verbessertem Display Eure Game Boy Spiele nicht nur ins rechte Licht rückt, sondern darüberhinaus eine grafische Brillanz zeigt, die jeden Spieler begeistert. Um jetzt erst richtig Farbe ins Spiel zu bringen, startet Nintendo in diesem Monat die Invasion der knallbunten Handhelden – die Game Boy Pocket Color Edition. Sieben farbige Game Boy Pockets ringen um die Gunst der Nintendo-Anhänger und lassen mit Sicherheit keine Wünsche mehr offen.

EINE FARBIGE GEMEINSCHAFT

Blue Sky
Besonders beliebt ist dieser Vertreter bei Tiefseetauchern und Segelfliegern, da das strahlende Blau auf den ersten Blick an die Stille des Meeres oder den glasklaren Sommerhimmel erinnert. Einfach traumhaft!

Black Beauty
In edlem, schwarzen Design ist der Black Beauty genau das richtige, um langweilige Verpflichtungen, wie Opernbesuche oder Parteitage zu versüßen. Deshalb ist der dunkle Vertreter besonders in Bonn und Berlin der große Renner.

Strawberry
Höllisch und verführerisch – der Rotschopf der Game Boy Color Edition. Bei einem heimlichen Treffen mit Eurer Herzensdame oder Eurem Herzbuben entflammen nicht nur die Herzen, sondern auch die ungezügelte Spielleidenschaft.

Sunflower
Sommer, Sonne, Strand – und dazu diese gelbe Pracht. Bei Mallorca-Urlaubern ist dieses grelle Wunder genauso begehrt wie bei Bananenfreaks, die dem Sunflower in Kombination mit dem gelben DONKEY KONG LAND-Spielmodul frönen können.

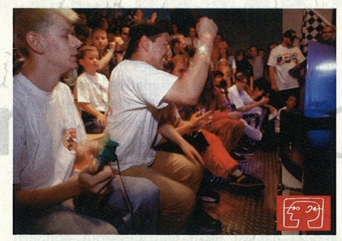
Grasshopper
Zurück zur Natur! Wenn Ihr erstmal unter einer Linde sitzt, ein Picknick veranstaltet und dazu auf dem Grasshopper Euer Lieblingsspiel zockt, dann ist die Welt wieder in Ordnung. Besonders hip bei Greenpeace-Anhängern und Öko-Freaks.

Silvermoon
Habt Ihr ihn etwa schon, den edlen Silvermoon? Manager, Geschäftsführer und die, die es werden wollen, können in Meetings und Konferenzen mächtig Eindruck schinden. Die ideale Ablenkung, wenn eine Besprechung droht, langweilig zu werden.

Icecube
Genau das Richtige für Technikinteressierte ist der durchsichtige Icecube. In Ruhe und mit innigster Akribie könnt Ihr jedes Drähtchen zählen, die Platine begutachten und Euch einen Eindruck vom Innenleben verschaffen.

RACE-4-FUN – DAS GROSSE FINALE!

Neben der Präsentation der unzähligen Spieleneuheiten fand auf der IFA auch das Finale der ersten deutschen MARIO KART 64-Meisterschaft statt. Tausende begeisterter Besucher auf dem Nintendo-Stand verfolgten den Wettbewerb, der an Spannung kaum zu überbieten war. 64 Profifahrer aus ganz Deutschland hatten sich in den Wochen davor mit fantastischen Bestzeiten für die große Endausscheidung qualifiziert. Für Unterbringung, Verpflegung und Entertainment sorgte die Crew der Nintendo-Spieleberater, die mit allen Teilnehmern zum Einstieg ein echtes Kart-Turnier auf dem Potsdamer Kart-Court veranstaltete. Am Samstag, dem ersten Messetag, ging es dann mächtig zur Sache. Aufgabe der Vorrunde war es, aus 64 Fahrern die acht Besten herauszufiltern. Spannende Positionskämpfe, halsbrecherische Abkürzungen und unglaubliche Bestzeiten brachten selbst die Nintendo Profis an den Rand des Wahnsinns. Am darauffolgenden Tag war dann alles andere als besinnliche Sonntagsstimmung angesagt. Völlig übernächtigt und extrem nervös traten die acht Finalisten an. Es ging um viel – zu gewinnen war ein Original-Kart im Wert von DM 10.000 oder der gleiche Geldbetrag in bar. Folgende Spieler hatten sich für das große Finale auf der IFA qualifiziert: Evren Amzovski (Stuttgart), Benjamin Hughes (München), Cemal Kartel (Bielefeld), Tim Kruse (St. Augustin), Florian Lindner (Dreieich), Stefan Sickel (Berlin), John und Sven Zöllner (Oberasbach). Nach einem spannenden Halbfinale blieben vier aufgeregte Fahrer übrig: Evren Amzovski, Stefan Sickel und die beiden Zöllner Brüder. Zwei Brüder unter den besten vier Fahrern – eine Sensation für sich. Für das Finale hatten sich die Juroren der Spieleberatung einen besonderen Modus ausgedacht, um den Wettbewerb möglichst fair zu gestalten. Niemand sollte sich hinterher beschweren können, nicht den richtigen Gegenstand gefunden zu haben oder durch einen dummen Fahrfehler die entscheidende Chance auf DM 10.000 verpaßt zu haben. Gefahren wurden hintereinander acht verschiedene Strecken. Um Chancengleichheit zu gewähren, kam das bewährte Punkte-System der Formel 1 zum tragen. Der jeweils Erste eines Rennens wurde mit 10 Punkten belohnt, der Zweitplatzierte kassierte sechs Punkte, der Dritte drei und der Letzte immerhin noch einen kümmerlichen Punkt. Bereits nach dem siebten Lauf stand der Gewinner fest: Mit insgesamt vier Siegen und drei Zweitplatzierungen konnte sich Sven Zöllner aus Oberasbach souverän durchsetzen. Trotzdem wurde das achte Rennen gefahren, um den zweiten und dritten Platz zu ermitteln. Mehr als nur namensverwandt war der zweite im Rennen, John Zöllner. Völlig aufgelöst und mit Freudentränen im Gesicht fiel der Gewinner den Gratulanten von Presse und Industrie um den Hals. Einer davon, Wolf Salzer von der Nintendo GmbH in Großostheim, überreichte dann schließlich den begehrten ersten Preis – ein flottes Race-Kart im Nintendo-Design. Auch wenn es am Ende nur einen Sieger geben konnte, so waren sich doch alle einig: Beim MARIO KART Race-4-Fun Wettbewerb waren alle Teilnehmer Gewinner.



LYLATWARS™ NEWS

SIEBEN PUNKTE GEGEN ANDROSS

Miyamotos tierische Space Invaders bereiten sich auf den Tag ihrer Ankunft vor! Am vierten Oktober, genau drei Monate nach dem amerikanischen Unabhängigkeitstag, wird uns eine Invasion der ganz besonderen Art erwarten – LYLAT WARS kommt in den deutschen Fachhandel. Bereits jetzt läuft der Countdown für eine einzigartige Promotion- Aktion, die Euch seit Mitte September in neue Dimensionen katapultiert. Den Club Nintendo Redakteuren ist es gelungen, einen Blick auf General Peppers Sieben-Punkte-Plan zur Bekämpfung von Andross' Truppen zu werfen.

STUFE 1: VIRTUELLE ONLINE-ATTACKE

Heute schon gesurft? Vergesst nicht, bei Fox McCloud und seinen animalischen Kumpels vorbeizuschauen. Er erwartet Euch auf der virtuellen Sternenbasis im Cyberspace. Auf Internet-Sprache heißt das „http://www.lylatwars.de". Hier erwarten Euch die heißesten Fakten zum Spiel, supergeheime Tips, Tricks und Wegbeschreibungen, das ultimative Lylatianisch-Lexikon, tolle Wettbewerbe und vieles mehr. Ein Hit auf diese Webseite lohnt sich ganz sicher! Initialisiert Eure Modems und legt los!

STUFE 2: GENERAL PEPPERS LOGBUCH

Wer noch nie etwas von Andross, Fox McCloud und der unbesiegbaren Arwing-Flotte gehört hat, ist nicht nur mega-out, sondern auch ein Top-Kandidat für den LYLAT WARS Comic, den es seit Mitte September kostenlos im Handel gibt. Auf 36 Seiten erfahrt Ihr alles zum N64-Weltraum-Spektakel inklusive der Vorgeschichte vom SNES-Vorgänger Starwing. Viele bunte Bilder erzählen Euch die Weltraum-Mär und machen Euch vielleicht heiß auf mehr...

STUFE 3: DIE ANKUNFT AM TAG „L"

Wenn am 4. Oktober die LYLAT WARS-Module zu den Händlern flattern, wird kein Mensch mehr an die sympathischen Aliens aus Independence Day denken. Was Euch jetzt erwartet, läßt sich kaum in Worte fassen, weswegen es der Autor dieser Zeilen auch lieber bleiben läßt...

STUFE 4: ANGESPIELT UND DURCHGERÜTTELT

Jetzt heißt es

a) die Spiele-Verpackung aufreißen,
b) das Modul ins N64 stecken,
c) die Wundermaschine einschalten und
d) loslegen. „Plug and Play" heißt die Devise! Vorher solltet Ihr das neue Rumble Pak in den Controller stecken, damit Ihr das Spiel zum ersten Mal in der Geschichte der Videogames auch fühlen könnt.

STUFE 5: MUTIGE TESTPILOTEN GESUCHT

Bei den meisten Händlern werdet Ihr außerdem einen Flyer finden, auf dem Nintendo nach Testpiloten sucht. Immerhin seid Ihr die letzte Hoffnung, diesen Planeten zu retten. Beschreibt in kurzen Worten Euer LYLAT WARS-Spielgefühl und gewinnt einen von 111 kosmischen Preisen. In Huntsville, Alabama (USA) wartet das US-Space-Camp-Training auf Euch, wenn Ihr Euer Rumble-Feeling glaubhaft rübergebracht habt. Zu den verbleibenden 110 Preisen gehören vier Testflüge im Lufthansa Flugsimulator in Bremen, fünf Pilotenjacken der Lylatianischen Sternenföderation und 100 Original-Sternenabzeichen.

STUFE 6: DIPLOMATIE AUF LYLATIANISCH

Falls die ersten fünf Punkte nicht zum Erfolg geführt haben, könnt Ihr natürlich auch den diplomatischen, aber weniger actionreichen Weg gehen, um Andross' Truppen zu vertreiben. Lernt auf http://www.lylatwars.de lylatianisch und übt Euch anschließend im Small-Talk mit den schleimigen Aliens. Es lohnt sich, denn dem besten Lylatianisch-Absolventen winkt ein toller Preis.

STUFE 7: VERSÖHNUNG IM ZEICHEN DES N

Erschöpft, aber zufrieden, liegt Ihr auf dem Teppich vor dem Fernsehapparat. Ihr habt wieder einmal die Erde gerettet! Und zum ersten Mal mußtet Ihr bei einem Videospiel auch körperliche Anstrengungen in Kauf nehmen, denn das Rumble Pak ist nichts für zarte Gemüter.

LET'S ROCK'N ROLL!

RUMBLE PAK™

Nintendos neueste Innovation heißt Rumble Pak, wird in den unteren Modulschacht des N64-Controllers gesteckt und kommt zusammen mit LYLAT WARS für DM 149,– (unverbindliche Preisempfehlung) auf den Markt. Später wird es das Rumble Pak übrigens auch einzeln geben! Aber wie geht es dann weiter, fragen jetzt schon die ungeduldigen Rüttler und Schüttler unter Euch? Von jetzt an wird beim Nintendo64 immer öfters gerüttelt! In MULTI RACING CHAMPIONSHIP schüttelt es je nach Straßenbeschaffenheit mal heftiger, mal weniger heftig. Auch Diddy Kong Racing wurde mit der rütteligen Schüttel-Funktion ausgestattet. Trifft Euch die Lenkrakete eines Gegners, zwingt Euch der N64-Controller zum Vibrieren. Bei TOP GEAR RALLY und EXTREME G kitzelt Euch der Controller durch, wenn Ihr von der Straße abkommt oder andere Fahrer berührt. Den Spiele-Entwicklern jeden-falls gefällt die neue Option sehr gut, weswegen immer mehr Spiele für den Gebrauch mit einem Rumble Pak hergestellt werden.

1998 – DAS JAHR DES NINTENDO64

Wie jedes Jahr vor Weihnachten haben wir auch diesmal wieder einen spektakulären Kalender für Euch produziert. Auch wenn es noch ein wenig dauert, bis das Jahr 1998 beginnt, wollen wir Euch bereits heute auf das begehrte Sammlerstück hinweisen. Euch erwarten zwölf abgedrehte und superedle Computergrafiken von BANJO KAZZOIE, DIDDY KONG RACING, YOSHI'S STORY und vielen anderen Nintendo-Helden. Im Kalender könnt Ihr all Eure wichtigen Termine eintragen und so genau nachvollziehen, wann es Zeit wird, mal wieder das Paar Socken zu wechseln. Doch nun das Beste, den Nintendo-Kalender 1998 wird es ab Anfang November kostenlos und nur im Handel geben. Löst also schon mal Eure Bremsklötze!

MIYAMOTO IM HYPERSPEED!

Er scheint nie zu ruhen! Nach SUPER MARIO 64 und LYLAT WARS bastelt Mastermind Shigeru Miyamoto schon an seinem nächsten Geniestreich. F-ZERO 64 ist das Follow-up des gleichnamigen Super Nintendo Cyberrace-Spektakels. Der Nachfolger geht jedoch noch einen Schritt weiter und durchbricht im Hypergeschwindigkeitsrausch die Schallmauern Eurer Vorstellungskraft. F-ZERO 64 ist schneller, wilder und abgedrehter als jede Achterbahnfahrt, die Ihr bisher erlebt habt. Mit Full-Speed in neue Sphären des Spielspaßes!

NINTENDO WINNERS

HELLE KÖPFE

IQ-strotzende Club Nintendo-Leser werden überglücklich sein, ihre Namen in dieser Ausgabe lesen zu können. Seid nicht traurig, wenn Ihr die Antworten zum Quiz-Buch-Wettbewerb wußtet, aber trotzdem nicht gewonnen habt. Freut Euch lieber für:

Sylvio Neumann, Bautzen
Victoria Rymer, Eisenberg
Matthias Kaiser, Reitmehring
Georg Döpper, Kürten-Bechen
Susanne de Wiljes, Merzen
Marius Mono, Straelen
Werner Luitz, Fischen-Au
Patrick Achtelik, Brüggen
Thomas Wilke, Ochtendung
Marvin Palan, Elmshorn
Chen Li, Karlsruhe
Sabine Peek, Bremen
Anne Fuhr, Scharnbeck
Rebecca Ulc, Haren
Helga Fritsch, Willich
Jan Bauerdick, Finnentrop
Sven Krauter, Schwäbisch Hall
Derya Uyargil, Mönchengladbach
Robert Herbke, Belzig
Jana Wedekind, Tübing

WILLKOMMEN BEI NINTENDO!

Auch die Verlierer beim Race-4-Fun Wettbewerb sind Gewinner – zumindest wenn sie das Auto der Eltern mit einem schicken Aufkleber versehen haben und anschließend ein witzigiges Foto davon gemacht haben. Die Glücksfee entschied sich für zehn Einsender, die in den Herbstferien einen Tag bei Nintendo of Europe in Großostheim erleben dürfen:

Steve Leyendecker, Wirschweiler
Alexander Dietz, Lahnau
Andreas Busch, Neuss
Caspar-Friedrich Prassuhn
Manuel Missel, Unterstadion
Peter Hamm, Waldkirch
Jörg Rupprecht, Dillenburg
Marc Kastleiner, Rösrath
Phillip Herold, Tann
Ottilie und Xaver Dorner, Wasserburg

FOTO STORY '97

Schon oft habt Ihr unter Beweis gestellt, wie kreativ Ihr sein könnt. Diesmal wartet eine neue Herausforderung auf Euch. Macht einfach ein Foto von Euch oder Euren Freunden, laßt es entwickeln und klebt dann eine lustige Sprechblase daran. Natürlich könnt Ihr Euch auch eine ganze Fotostory ausdenken, die sich über mehrere Bilder erstreckt. Falls Euch keine Story einfällt, könnt Ihr natürlich auch einfach nur ein lustiges oder verärgertes Gesicht machen und an diesem dann die Sprechblase plazieren. Um Euch eine kleine Anregung zu geben, findet Ihr unten ein Beispiel aus dem Redaktionsalltag.

Schickt Eure Einsendungen bis zum 20. Oktober 1997 unter dem Stichwort „Foto Story" an die bekannte Redaktionsadresse. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas. Die besten Einsendungen werden mit einem von Shigeru Miyamoto handsignierten SUPER MARIO 64 Soundtrack und weiteren tollen Preisen prämiert. Viel Spaß beim kreativen Foto-Shooting!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eingesandte Beiträge können leider nicht zurückgeschickt werden.

NOW PLAYING

Der Nintendo64-Spielehagel hat natürlich auch die Nintendo-Redakteure nicht verschont. Aus allen Räumen sind ständig Jubelschreie und Begeisterungsbekundungen zu vernehmen. Natürlich rumblet es auch gewaltig, denn mittlerweile unterstützen schon vier Spiele das kultige Rumble Pak. Klar, daß dabei auch mal ein Stück Redaktionsinventar zu Bruch geht... Hier die Hits der Redakteure:

CLAUDE hat sich mit Keks- und Colavorräten in sein Büro zurückgezogen, um es dort ordentlich krachen zu lassen. Mit Kanonenschlag und Motorradhelm bewaffnet befreit er in BOMBERMAN 64 die Welt vom Bösen und sein Büro von Käfern.

JOHN steht seit kurzem unter dem Einfluß von Wizpig, dem Bösewicht des Racing-Adventures DIDDY KONG RACING! Manchmal gibt er sich sogar schon selbst als Wizpig aus. Die Tatsache, daß er kein Schweinefleisch mehr ißt, gibt uns ebenfalls zu denken.

MARCUS hat sich, mit Kotztüte ausgerüstet, auf ein ultraschnelles Fahrerlebnis mit EXTREME-G eingelassen. Er ist zur Zeit so schnell unterwegs, daß man ihn kaum noch sieht. Lediglich die verdächtigen grünen Spuren deuten auf seine Anwesenheit hin.

MARKUS und **MARKO** haben sich Latzhosen zugelegt und sind bereits seit geraumer Zeit damit beschäftigt, ihre kleine Farm auf Vordermann zu bringen. In HARVEST MOON füttern sie Hühner, schrubben Kühe und bestellen die Felder. Leider vergessen sie dabei, sich hin und wieder auch mal zu duschen.

THOMAS driftet in TOP GEAR RALLY durch die Landschaft und nötigt so die Damen der Raumpflege ein ums andere Mal, seinen Arbeitsplatz von Schlamm und Staub zu befreien. Auch sein Fahrstil auf der Autobahn hat sich etwas verändert, zumindest deuten die Beulen in seinem grünen Flitzer darauf hin.

Challenge

Diesmal wollen wir Euch in der Challenge zum aktuellen Heft befragen. Wer das Heft und besonders den Artikel zum Spiel DIDDY KONG RACING aufmerksam studiert hat, dem dürfte aufgefallen sein, daß viele neue, aber auch bereits bekannte Charaktere im Spiel vertreten sind. Wir wollen nun von Euch die Namen von fünf der im Spiel vorkommenden Charaktere wissen. Ein kleiner Tip: Achtet bei der Beantwortung darauf, daß mit den Charakteren nicht nur die Fahrer gemeint sein könnten.

Eine Postkarte mit den fünf Namen schickt Ihr unter dem Stichwort „Challenge" an die bekannte Redaktionsadresse. Die ersten zehn richtigen Einsender werden wie gewohnt im nächsten Magazin veröffentlicht! Viel Spaß bei der Recherche!

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch nach der Anzahl der in der Sendung „Die Nacht der Videospiele" vorgestellten Spiele gefragt. Die richtige Lösung lautete 11. Hier die zehn Einsender, die am schnellsten geschaltet haben:

Nico Hausmann, Frankfurt/Oder
Steffen Bauer, Elsdorf
Sascha Samadi, Ratingen
Helmut Wolf, Altendorf
Storzel Toni, Dresden
Michael Lichtmer, Strobeck
Peter Zastryzny, Bielefeld
Marcel Richter, Recklinghausen
Heike Schnaidt, Aalen
Julia Kasper, Bad Homburg

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	Lufia	■	2
3	SMW2 – Yoshi's Island	■	3
4	Secret Of Mana	■	4
5	Breath Of Fire II	■	5
6	Terranigma	▲	7
7	Super Metroid	▲	9
8	Super Mario Kart	■	8
9	Demon's Crest	▲	11
10	Soul Blazer	▲	12
11	Super Castlevania IV	▲	13
12	Super Mario World	▲	14
13	DKC2 – Diddy's Kong Quest	▲	15
14	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	▼	6
15	Secret of Evermore	▲	19
16	Illusion of Time	■	16
17	Actraiser	■	17
18	Kirby's Fun Pak	▼	10
19	Donald in Maui Mallard	▼	18
20	Lucky Luke	▲	–

GAME BOY

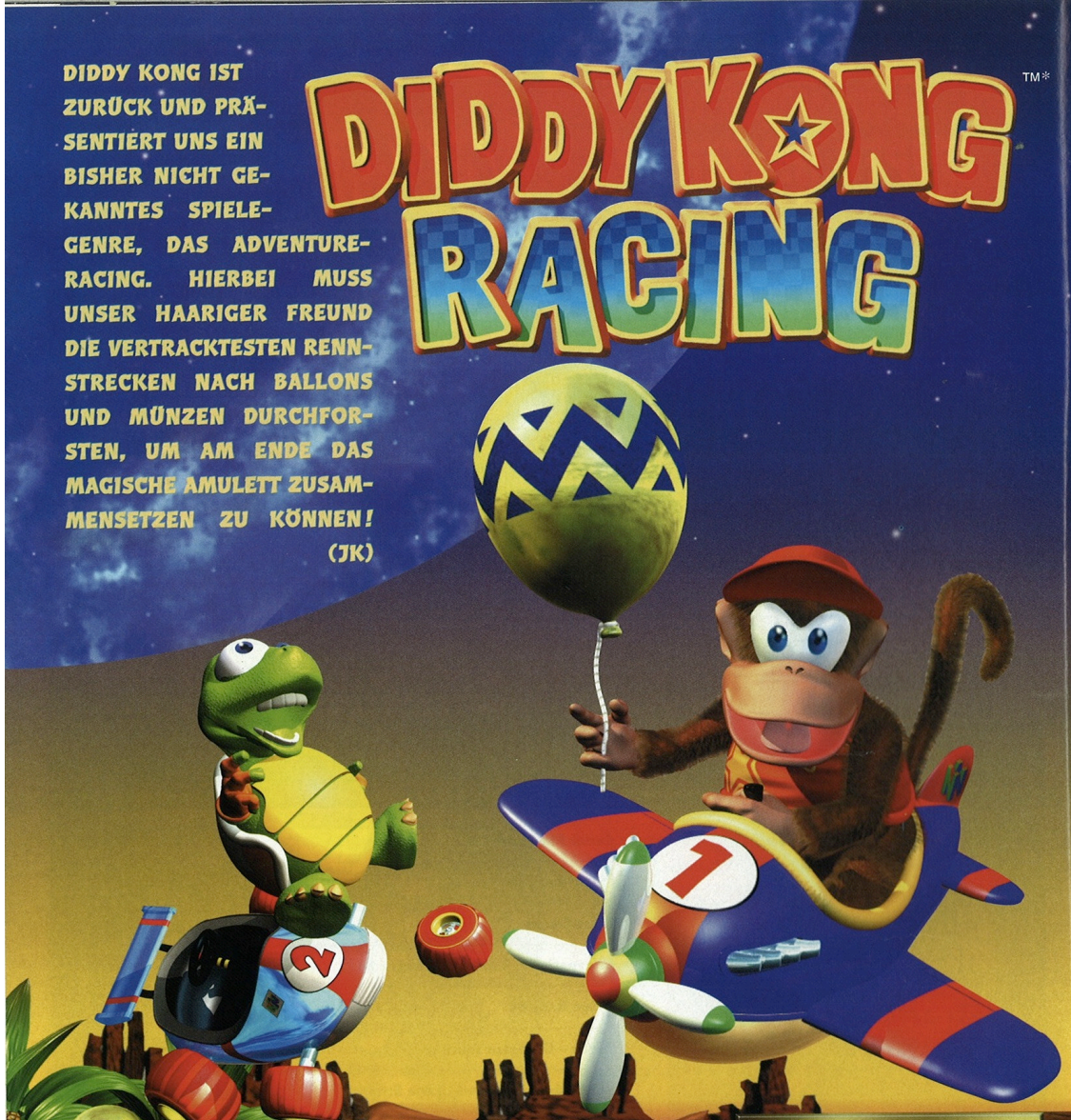
1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Mystic Quest	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	SML2 – Six Golden Coins	■	4
5	Donkey Kong Land 2	■	5
6	Donkey Kong	▲	7
7	SML3 – Wario Land	▼	6
8	Kirby's Block Ball	■	8
9	Wario Blast	▲	10
10	Mole Mania	▼	9
11	Tetris Attack	▲	12
12	Adventures Of Lolo	▲	13
13	Donkey Kong Land	▲	14
14	Lucky Luke	▲	–
15	Kirby's Dream Land	■	15
16	Battle Arena Toshinden	▼	19
17	Wave Race	▼	11
18	Hugo	▼	16
19	Pinocchio	▼	17
20	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▼	18

NINTENDO64

1	Super Mario 64	■	1
2	Mario Kart 64	■	2
3	Blast Corps	▲	–
4	International Superstar Soccer 64	▲	5
5	Wave Race 64	▼	4
6	Turok – Dinosaur Hunter	▼	3
7	Star Wars – Shadows of the Empire	▼	6
8	Wayne Gretzky's 3D Hockey	■	8
9	NBA Hang Time	▼	7
10	Pilotwings 64	■	9

DIDDY KONG RACING™*

DIDDY KONG IST ZURÜCK UND PRÄSENTIERT UNS EIN BISHER NICHT GEKANNTES SPIELEGENRE, DAS ADVENTURE-RACING. HIERBEI MUSS UNSER HAARIGER FREUND DIE VERTRACKTESTEN RENNSTRECKEN NACH BALLONS UND MÜNZEN DURCHFORSTEN, UM AM ENDE DAS MAGISCHE AMULETT ZUSAMMENSETZEN ZU KÖNNEN! (JK)



ADVENTURE-SAFARI

Die besten Fahrer weit und breit haben sich zusammengefunden, um ein nervenzerfetzendes Rennen ohnegleichen zu fahren. So illustre Gestalten wie zum Beispiel Diddy Kong, Banjo, Conker und fünf weitere Geschwindigkeitsfanatiker setzen sich in die rasanten Vehikel und preschen durch die detailreich gestalteten und knifflig zu befahrenden 3D-Level. Selbstverständlich haben die Jungs von Rare nicht darauf verzichtet, jede Menge Items, Gags und Power-Ups in das Spiel einzubauen. Schon beim ersten Anspielen von DIDDY KONG RACING merkt man, daß sich hier echte Spielprofis an die Programmierung herangemacht haben.

Für welchen der acht Abenteurer entscheidet Ihr Euch?

© 1997 RARE. ™ OF NINTENDO. DIDDY KONG, BANJO AND KRUNCH CHARACTERS LICENSED BY NINTENDO. LICENSED BY NINTENDO. © 1997 NINTENDO CO. LTD.

SCHNELL UND GESCHICKT!

In DIDDY KONG RACING habt Ihr nicht nur die Möglichkeit, Euch mit den Besten zu messen und neue Bestzeiten in dem Time Trial- Modus herauszufahren, sondern Ihr müßt Euch in dem Abenteuerspiel recht geschickt anstellen und die grauen Zellen aktivieren. In dieser Spielvariante begebt Ihr Euch nämlich auf die Jagd nach goldenen Ballons und Silber- und Goldmünzen, um am Schluß das magische Amulett zusammenzusetzen. Daß diese Gegenstände natürlich nicht ohne weiteres erhältlich sind und manchmal sogar verflixt gut versteckt sind, versteht sich von selbst. Doch um das verzauberte Königreich von dem bösen Fluch zu befreien, seid Ihr nicht allein auf Euch gestellt. Hilfestellung bekommt Ihr in diesem Modus von dem großen blauen Elefanten, der Euch mit Rat und Tat zur Seite steht. Wem das alles zuviel Streß ist, der kann sich im Rennmodus am Gaspedal auslassen und neue Streckenrekorde herausfahren. Aber auch hier gilt, nur wer im Abenteuer erfolgreich war, darf in die nächsten Runden des Renn-Modus vorstoßen.

Den ersten goldenen Ballon findet Ihr noch ganz einfach.

Dieser blaue Geselle wird Euch weiterhelfen.

Im Time Trial geht es darum, neue Rekorde aufzustellen.

ZU LUFT, ZU LANDE UND ZU WASSER!

Wer denkt, ein Rennen kann nur mit einem Auto gefahren werden, der kennt DIDDY KONG RACING nicht. Hier stehen Euch drei voneinander völlig unterschiedliche Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Das Auto, das Hovercraft-Mobil und das Flugzeug. Jedes einzelne Gefährt hat seine Vor- und Nachteile. Das Hovercraft-Mobil zum Beispiel ist ideal, um sich auf dem Wasser fortzubewegen, allerdings ist es für Überlandfahrten nicht sehr geeignet, da es relativ schnell an Geschwindigkeit verliert. Das Propellerflugzeug vermittelt Euch das absolute Gefühl, grenzenlos durch die Lüfte fliegen zu können. Doch aufgepaßt, die Steuerung ist nicht so leicht in den Griff zu bekommen und schneller als man es möchte, knallt man gegen ein plötzlich auftauchendes Hindernis. Beim Buggy braucht Ihr keine Angst zu haben, aus großer Höhe abzustürzen, doch auch dieses Vehikel will beherrscht werden, bevor Ihr Euch an neue Rekorde wagt. Dank der R-Taste Eures Controllers könnt Ihr Euch mit allen drei Fahrzeugen so richtig schön in die Kurven legen.

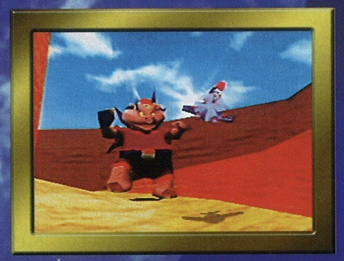
FIRST LOOK INFO

DIDDY KONG RACING stellt mit seinen hervorragenden 3-D-Grafiken und den realistischen Texturen einen weiteren Meilenstein in der Geschichte der Videospiele dar. Zwei unterschiedliche Spiel-Modi, acht Charaktere, über 28 spektakuläre Rennstrecken, zahllose Special-Items und drei verschiedene Fahrzeuge sprechen für sich. Das Spiel verfügt zudem über einen eingebauten Batteriespeicher, der Eure Erfolge festhält. Wahlweise könnt Ihr zwischen deutschem, englischem oder französischem Bildschirmtext wählen. Das Spiel wurde außerdem speziell für das Rumble Pak konzipiert. Überzeugt Euch selbst von dem extrem hohen Funfaktor und spielt DIDDY KONG RACING zusammen mit Euren Freunden im Mehr-Spieler-Modus!

N64 Rumble Pak™ | N64 Controller Pak™ | 4 Spieler/Simultan

WIZPIGS FLUCH

WizPig ist nicht, wie man fälschlicherweise meinen könnte, ein besonders lustiges Schwein, sondern der Bösewicht in diesem Spiel. Er hat die Insel mit einem schrecklichen Fluch belegt und Eure Aufgabe besteht nun darin, in heißen Rennen und unterschiedlichen Welten, goldene Ballons und Amulette zu gewinnen oder zu finden. Die Zahlen an den großen Türen zeigen Euch, wieviele goldene Ballons Ihr benötigt, um sie zu öffnen. Habt Ihr in einem Level den ersten Platz erreicht, gibt es zur Belohnung einen goldenen Ballon. Nun könnt Ihr den gleichen Level noch einmal fahren und versuchen, alle Silbermünzen einzusammeln. Doch damit allein ist es noch nicht getan, Ihr müßt zu den gesammelten Silbermünzen auch noch den ersten Platz erreichen. Erst dann gibt es wieder einen der begehrten Goldballons. Für die ganz besonders Neugierigen Racer unter Euch, die gerne in den zahlreichen Leveln herumforschen, gibt es in einigen Welten noch Schlüssel zu finden, die für ganz besondere Türen gebraucht werden. Ihr seht also, daß Ihr Euch nicht mehr bei der Fremdenlegion anmelden müßt, um ein richtiges Abenteuer zu erleben. DIDDY KONG RACING macht es möglich und vermittelt Euch den aufregenden Hauch einer waghalsigen Abenteuerrally à la Paris-Dakar direkt in die gute Stube!



Diddy auf der Flucht vor dem bösen WizPig!

Zunächst könnt Ihr nur die mittlere Tür öffnen.

Nach erreichen des ersten Platzes, gibt es zur Belohnung einen goldenen Ballon.

In diesem Level gibt es noch einen Ballon zu finden.

Sammelt die Silbermünzen ein und versucht den ersten Platz zu machen.

Die laufende Uhr, Tic Toc, hat eine Statusliste parat, in der Ihr nachschauen könnt, was Ihr bereits alles gefunden habt.

Am linken unteren Bildschirmrand könnt Ihr in dem kleinen Fenster erkennen, welchen Gegenstand Ihr zur Verfügung habt.

BONBONS GANZ BESONDERER ART...

...sind die Gegenstände, bzw. die Power-Ups, die Ihr während eines Rennens aufsammeln könnt und die mit dem Z-Trigger aktiviert werden. In jedem bunten Luftballon, den Ihr zerplatzen lassen könnt, befindet sich eines dieser Special-Bonbons. Zum Beispiel gibt es da die Raketen in den roten Ballons. Beim ersten Einsammeln gibt es noch eine normale Rakete. Hebt Ihr dieses Geschoß auf und fahrt wieder in einen roten Ballon, erhält die Rakete ein automatisches Zielerfassungssystem. Fahrt Ihr dann noch einmal in einen roten Ballon, erhaltet Ihr ein Zehnermagazin Raketen. Doch das ist noch nicht alles an Power-Ups, die für Euch bereitstehen. Da gibt es noch so herrlich kleine, raffinierte Technikgimmicks wie zum Beispiel die Nitroeinspritzung, den Magneten, die Ölpfütze und vieles mehr. Ganz klar, daß Ihr damit Euren Konkurrenten gehörig eins auswischen könnt. Besonderen Spaß macht es, den Führenden im Feld, kurz vor der Zieleinfahrt, mit einer Rakete aus der Bahn zu schießen und mit einem Schmunzeln im Gesicht selbst als Erster durchs Ziel zu fahren!

Dieser Fahrer hat einen Schutzschild um sich aufgebaut.

FUN 4 EVER!

Was wäre das beste aller Rennspiele ohne die Option, es mit mehreren Spielern spielen zu können? Genau! Ein Weichei-Drama! Ihr könnt beruhigt sein, DIDDY KONG RACING verfügt über einen Mehr-Spieler-Modus. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an dem kultigen Rennspiel teilhaben. Das ist doch die beste Gelegenheit, mal wieder ein paar Freunde einzuladen und eine Nintendo-Party steigen zu lassen. Den besonderen Fun-Kick bringt die Möglichkeit, unterschiedliche Fahrzeuge zu benutzen. Ihr könnt zum Beispiel im Flieger sitzen, während Eure Freunde im Buggy oder im Luftkissenboot fahren. Hier heißt es fest anschnallen und ab geht die Post!

Tretet gegen Eure Freunde an und findet heraus, wer der beste Rennpilot ist.

Eine kleine Tabelle zeigt Euch den aktuellen Stand.

COOL, COOLER, RUMBLE PAK!

Um das Fahrgefühl noch realistischer zu vermitteln, wurde DIDDY KONG RACING speziell für das Rumble Pak designt. Einfach in den Controller einstecken und schon geht es los. Sobald Ihr mit Eurem Fahrzeug einen Gegenstand berührt, bekommt Ihr ein heftiges Rütteln und Schütteln zu spüren. Auch wenn Ihr auf einen Beschleuniger fahrt, oder die Nitroeinspritzung einsetzt, werdet Ihr sofort daran erinnert, daß sich das Rumble Pak im Controller befindet. Also paßt gut auf, daß es Euch nicht vom Stuhl schüttelt!

MAGISCHE CODES

Ein Leckerbissen ganz spezieller Art ist das Magische Code-Menü. Hier könnt Ihr abgefahrene Codes eingeben, die Einfluß auf das Spiel haben. Das Eingeben der Codes erfolgt in dem entsprechenden Menü, daß Ihr findet, wenn Ihr im Titelbildschirm Optionen anwählt. Um Codes herauszufinden, müßt Ihr entweder geduldig selbst herumprobieren, oder auf eine der nächsten Ausgaben des Club Nintendo Magazins warten. Dort werdet Ihr sicher bald auf den Tips & Tricks-Seiten Codes zu DIDDY KONG RACING vorfinden.

DONKEY KONG LAND III™

AFFENTANZ UND MUMMENSCHANZ

Wieder einmal hat Rare die Affen losgelassen. Kiddy und Dixie sind in einem neuen Abenteuer zurückgekehrt, um Euch auch unterwegs stets gute Laune zu bescheren. Traumhafte Grafiken, tropische Dschungelszenarien und ein bananenstarkes Team garantieren einmal mehr, daß dieses Spiel die Kokosnuß zum Platzen bringt. Taucht ein in die Welt der Bananenstauden, Dschungelkämpfe und des Tiefseetauchens! (rob)

DIE RÜCKKEHR DER BANANENPRATZEN

Im Land der Kongs herrscht ausgelassene Stimmung. Die Bananen wachsen fröhlich vor sich hin, Vögelchen trällern auf den Palmen und die Fische schwimmen munter durch die warmen Bächlein. Welch eine Idylle! Nicht jedoch für Dixie und Kiddy, denen dies nämlich entschieden zu langweilig ist. Kurzerhand verlassen die beiden ihr süßes kleines Baumhaus und machen sich auf die Suche nach der legendären verlorenen Stadt des Donkey Kong Landes. Leider bleiben die beiden bei ihrer Suche nicht lange unter sich. Denn auch die bösen Kremlins sind auf der Suche nach der Legendenstadt, um die kostbaren verborgenen Schätze in ihren Besitz zu bringen.

PARRY, DER VOGEL

Der kleine Freund Parry ist für so manche Überraschung gut. Befreit man ihn, flattert er davon und hinterläßt eine schmackhafte Bananenstaude.

DER FREUNDESKREIS

DIXIE KONG

Das anmutige und neugierige Affengirl ist einer der beiden Hauptdarsteller dieses Abenteuers. Allseits gefürchtet ist ihr Helikopterschwung, der mittlerweile legendären Charakter besitzt. Kein Abgrund ist zu tief, um mit ihrer blonden Mähne souverän nach unten zu gleiten. Widerliche Kremlins und andere Schurken fegt sie im Handumdrehen mit ihrem Schopf von der Bildfläche.

KIDDY KONG

Wenn man sich Kiddy so ansieht, wundert man sich, warum er noch immer einen Schnuller trägt. Naja, er ist eben noch ein ganz Kleiner, auch wenn er große Aufgaben zu bewältigen vermag. Mit seinen 150 kg, inklusive Schnuller, kann er so manchen üblen Gesellen aus dem Weg räumen. Als Spezialtechnik präsentiert uns Kiddy eine Rolle, die er sogar über Wasser ausführen kann.

ENGUARDE, DER SCHWERTFISCH

Im Wasser ist Enguarde in seinem Element. Kein anderer Inselbewohner bewegt sich im kühlen Naß so geschickt wie er. Mit seiner spitzen Nase schlägt er so manchen nervigen Wasserbewohner in die Flucht.

SQUAKWS, DER PAPAGEI

Im Flattern kann ihm keiner so schnell das Wasser reichen.

Als besondere Geheimwaffe dienen die Eier, die er in hohem Bogen aus seinem Schnabel spuckt. Wer möchte schon so ein dickes Ding an den Kopf bekommen?

SQUITTER, DIE SPINNE

Wer acht Beine hat kommt um einiges schneller voran. Dies bewahrheitet sich, wenn man Squitter über den Schirm flitzen sieht. Dabei sieht sie nicht nur drollig aus. Auch die Netze, die sie zur Verteidigung benutzt, fegen so manchen Kremlin von der Bildfläche.

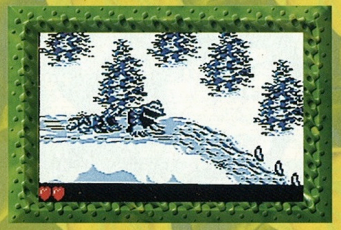
ELLIE, DIE ELEFANTENDAME

Für Ellie ist die Größe kein Hindernis. Wenn sie von einer Plattform zur anderen springt, kann man kaum glauben, einen Elefanten vor sich zu haben. Mit ihrem Rüssel pfeffert sie den Gegnern eine Ladung Wasser entgegen, die sie schnurstracks aus den Socken haut.

© 1997 Nintendo/Rare. Game by Rare.

MANNIGFALTIGKEIT

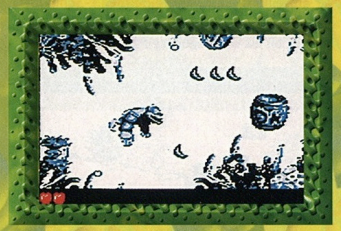
Wie bereits seine Vorgänger, sorgt auch DONKEY KONG LAND III für jede Menge Abwechslung. Besonderes Augenmerk haben die Designer von Rare auf die Animationsphasen der Charaktere gelegt. Die Bewegungen wirken



Gefräßige Gegner,...

gewohnt flüssig und sorgen dafür, daß jeder die Kongs schnell lieb gewinnt. Auch die Gegner sind witzig animiert und wirken boshafter denn je.

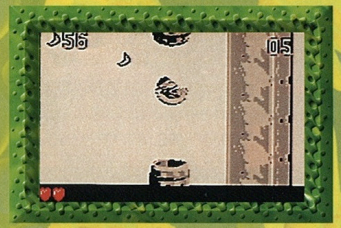
Erneut dürft Ihr Euch auf einige Welten gefaßt machen, die vor unterschiedlichen Levels und abwechslungsreichen Szenarien nur



...Tauchabenteuer,...

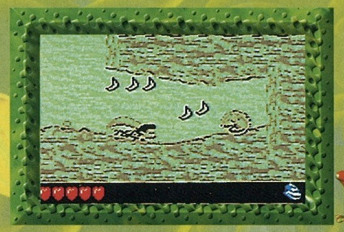
so strotzen. In jedem Spielabschnitt gibt es Bonusräume und zahlreiche weitere Überraschungen zu finden.

Für Abwechslung garantiert zudem die Mannigfaltigkeit der Levelgestaltung. Vom Dschungel aus wandert Ihr in kalte Schneelandschaften und vom Plattformhaus kommt man in die kühle See. Unterwasserabenteuer



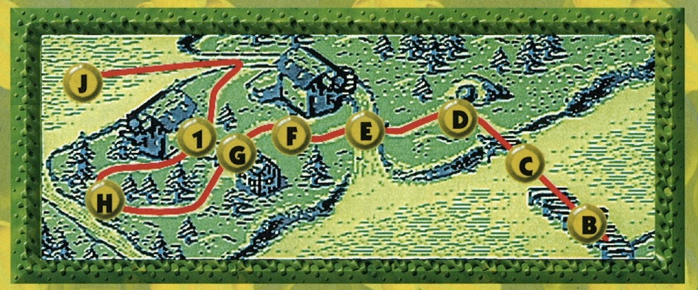
...Kanonenschüsse,...

gehören ebenso zum Einsatzbereich des fabulösen Duos, wie knallharte Kämpfe mit überdimensionalen Endgegnern. Der Schneemann hat einige fiese Würfe mit seinen Bällen auf Lager. Da braucht es schon einiges an Fingerspitzengefühl, um dem eisigen Fiesling beizukommen.

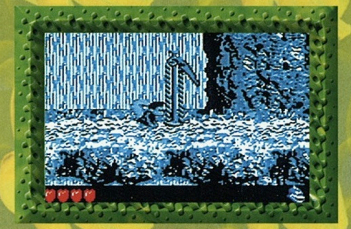


... und Rutschpartien.

DIE ERSTEN SCHRITTE



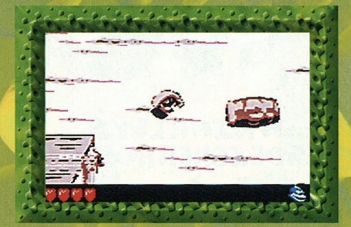
Schon in der ersten Welt erwarten den Spieler jede Menge aufregende Level. Auch der Endgegner dieses Reichs, hat es faustdick hinter den Ohren. Wie gewohnt erwartet Euch in der Mitte jeder Stage ein Sternenfaß, das es Euch ermöglicht, an dieser Stelle weiterzuspielen, falls Ihr Eure Äffchen verliert. Am Ende des Levels muß das Fähnchen gehißt werden.



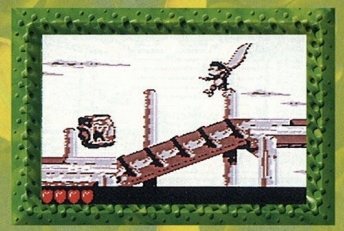
Geschafft! Die Fahne flattert im Wind.

RED WHARF B

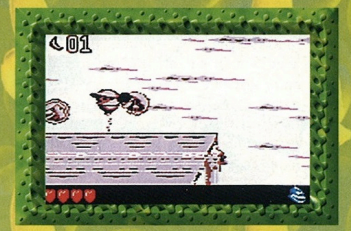
Am roten Kai starten die beiden Helden ihre Reise, eine ideale Umgebung, um sich auf ihre künftigen Abenteuer vorzubereiten. Sofort tauchen die ersten fiesen Kremlins auf. Doch für die beiden sollte es eigentlich kein Problem sein, sich auf den morschen Planken fortzubewegen. Gleich zu Anfang winkt die erste Bärenmünze. Springt einfach nach dem DK-Faß nach links in die Luft und ein Knallfaß schleudert Euch weiter nach links zur Bärenmünze und dem Extraballon.



...ein Schuß nach links...



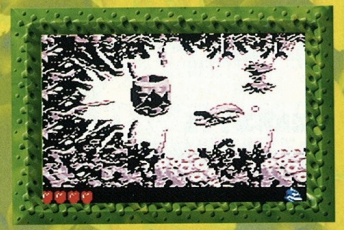
Ein Sprung nach links...



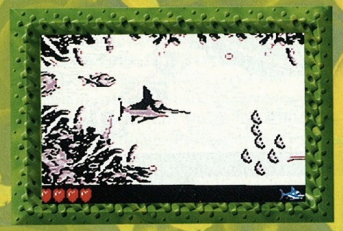
...und die Überraschung ist perfekt!

SEABED SHANTY C

Wieder einmal gibt sich Enguarde die Ehre. Mit dem wendigen Fisch ist es ein Leichtes, durch die Riffs zu schwimmen. Achtet dabei jedoch auf Bonusfässer, die im Level verborgen sind. Durchsucht jeden Winkel, denn nur dem fleißigen Forscher winken die Bonusmünzen.



Vergeßt nicht, Enguarde freizulassen.



Er schwimmt um einiges geschickter als ein Affe.

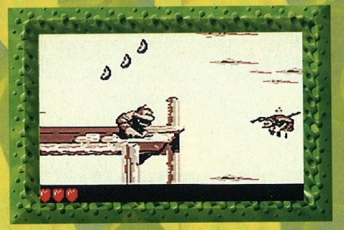
WRINKLEYS SPEICHERHÖHLE D

Oma Wrinkley ist allzeit bereit, Euren aktuellen Spielstand zu sichern. Die nette Dame verbringt die meiste Zeit vorm Fernseher. Aktive Affen können da nur mit dem Kopf schütteln.

Speichern oder gehen? Das ist hier die Frage.

FORD KNOCKS E

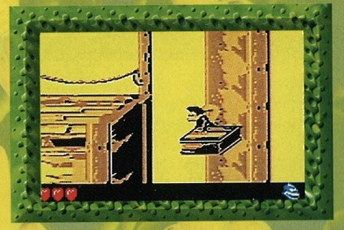
Kiddy Kongs Rollsprung bewirkt hier wahre Wunder. Rollt Euch vorwärts ins Wasser und springt ab, sobald Kiddy die Oberfläche berührt. Damit läßt sich so manches Faß erreichen.



Nun ist Geschicklichkeit gefragt.

TOTAL REKOIL F

Hier müßt Ihr all Eure Sprungkünste unter Beweis stellen. Dabei sind schwindelnde Höhen zu überwinden, bei denen Dixies Helikopterflug manch guten Dienst leistet.



Dixie erweist sich in diesem Level als gute Wahl.

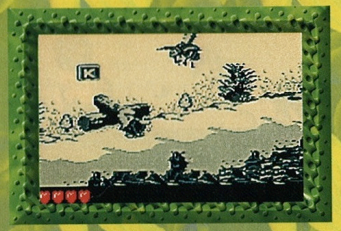
SHEEPY SHOP G

Während des Abenteuers sind etliche Bärenmünzen zu finden. Diese tauscht man bei den Bärenbrüdern gegen heiße Informationen ein. Vielleicht entscheidet Ihr Euch ja auch für den neuentwickelten Teleporter. Leider weiß man dabei nie so genau, wo es die Affen hinverschlägt. Wandert Ihr mit leeren Taschen in den Laden, werdet Ihr zu einem fröhlichen Memory-Spiel eingeladen. Besonders flinken Fingern winken hier nette Preise.

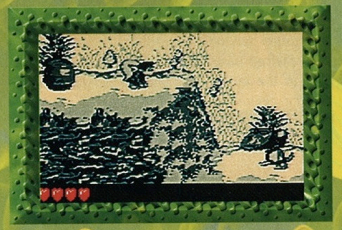
Die Preise sind ganz schön heiß.

KOCO CHANNEL H

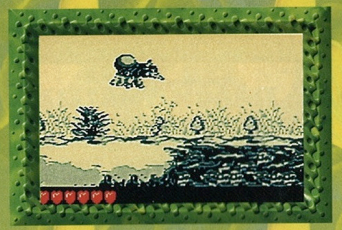
Gleich zu Anfang wartet der erste Buchstabe auf Euch. Auf die dahinter summende Biene sollte man mit gedrücktem Sprung-Knopf einen hohen Sprung wagen. Springt Ihr nun schnell auf die nächst höher fliegende Biene, landet Ihr auf einem Gipfel mit einem Faß. Schleudert nun dieses so lange auf den Wächter der DK-Münze, bis er das begehrte Prachtstück freigibt.



Ein Sprung in Ehren...



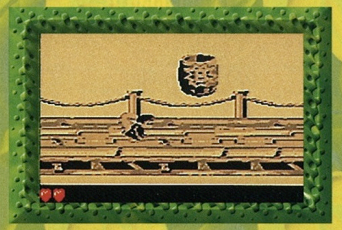
...kann niemand verwehren.



Squitter kommt Euch zu Hilfe.

LIFTSHAFT LOTTERY 1

Mit der fetzig-groovigen Musik dieses Levels läßt sich das gruslige Haus prima erkunden. Springt nach den beiden fliegenden Plattformen nach links, und Ihr erreicht ein Bonusfaß. In dieser Runde gilt es, Sterne einzusammeln. Achtet dabei auf die Stechbienen, während Ihr von Seil zu Seil springt. Bald solltet Ihr die Münze in Händen halten.

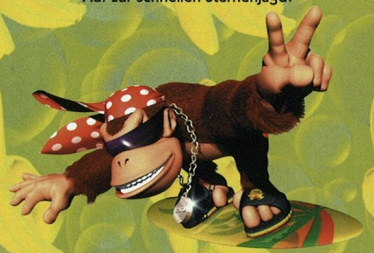


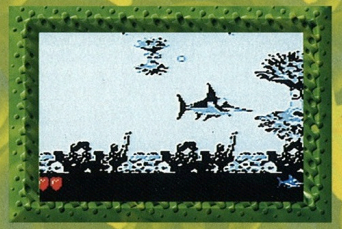
Der letzte Sprung zum Bonusfaß.

Auf zur schnellen Sternenjagd!

BARBOS BASTION J

Für das fiese Meeresungeheuer braucht man schon einiges an Ausdauer. Schon seit Ewigkeiten ruht das Monstrum in der Tiefe. So manches Seepferdchen ist dem Vielfraß zum Opfer gefallen. Mit Enguarde müßt Ihr die kleinen Ebenbilder des Monsters, die Euch hinterherjagen, auf ihn zurückschleudern. Nach drei Treffern ist auch dies erledigt. Ein wenig Schnelligkeit gehört jedoch dazu.

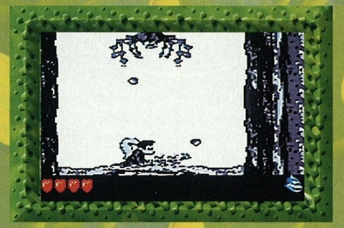




Angriff mit gespitzter Nase.

ANDERE FIESLINGE

Wer jedoch denkt, daß mit Barbos ein harter Brocken geknackt ist, sollte sich nicht zu früh freuen. Auf der weiteren Reise trefft Ihr unter anderem noch auf Tarantula, die Monsterspinne. Keine leicht zu knackende Nuß, zumal sie noch mit harten Nüssen um sich wirft. Wenn Ihr Euch gegen sie bewähren solltet, erwartet Euch der Schneemann Frostie und viele weitere heiße Duelle. Der Weg zum Obermotz ist lang und beschwerlich.



Wo kommen nur die Nüsse her?

FIRST LOOK INFO

Einmal mehr nutzen RARES Programmierer die ACM-Technologie (Advanced Computer Modelling), um den Affen Leben einzuhauchen. Animationen und Szenarien stehen den ersten beiden Teilen in nichts nach. Die Figuren sind gerendert und verleihen der Atmosphäre des Spieles einen ungeahnten 3-D Effekt. Schaut man sich die traumhaften Animationen von Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo an, so ist es fast schon ein kleines Wunder, diese auch auf dem Game Boy vorzufinden.

Selbst der Umfang des Spiels braucht sich vor vergleichbaren Abenteuern auf dem Super Nintendo nicht zu verstecken. Dank des batteriegestützten Speichers lassen sich erspielte Erfolge bequem sichern.

DONKEY KONG LAND III ist keineswegs eine Adaption von Donkey Kong Country 3 – Dixie Kongs Double Trouble auf dem Super Nintendo. Eine neue Oberwelt und völlig neu gestaltete Level machen DONKEY KONG LAND III zu einem vollkommen neuen Abenteuer. Auch Super Nintendo-Spieler mit einem Super Game Boy werden an diesem Spitzenmodul ihre wahre Freude haben.

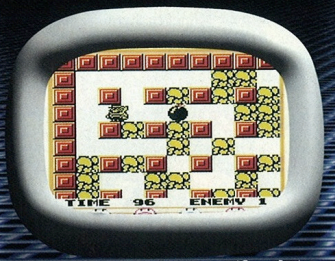
BOMBERMAN 64

TM*

Hallo, Ihr kleinen Sprengmeister und Feuerteufel! Es ist mal wieder soweit. BOMBERMAN 64 für das Nintendo64 läßt die Herzen aller Bombenleger höher schlagen. Wird es Euch gelingen, zusammen mit dem kleinen Zündelmeister das Bomberland vor der furchtbarsten Bedrohung aller Zeiten zu retten? In diesem grafisch einmaligen Action Strategiespektakel werdet Ihr eine Menge taktisches Geschick aufbringen müssen und nur wer die besten Nerven hat, wird sich den Weg freibomben können. (jk)

JEDEM MÄNNCHEN SEIN BÖMBCHEN!

Bereits 1990 hatte Bomberman seinen ersten Auftritt auf dem SNES. Ein Jahr später zündete er seine Sprengstoffkügelchen im Game Boy Spiel „Dynablaster". Daraufhin folgten dann noch zwei weitere Spielehits für das Super Nintendo Entertainment System. Die beachtlichen Erfolge, die BOMBERMAN mit seinen Abenteuern erzielte, ließen darauf schließen, daß es nicht lange dauern würde, bis er seinen ersten explosiven Einsatz für das Nintendo64 haben würde. Nun ist es endlich soweit und was Hudson Soft uns mit BOMBERMAN 64 präsentiert, hat sogar die ansonsten nur schwer zu beeindruckende Redaktion ins Staunen versetzt.

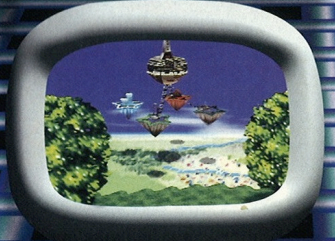


Wario Blast Featuring Bomberman (Game Boy)

Super Bomberman 2 (Super Nintendo)

MR. BOMBASTIC!

Böse Mächte sind mit ihrer fliegenden Schreckensinsel in das Bomberland eingefallen. Nur Bomberman, der geschickteste Bombenwerfer im ganzen Land, kann die Invasion des Bösen stoppen. Er muß sich auf die Insel begeben und die einzelnen Stationen freibomben. Natürlich verfügt das kleine Dynamitmännchen über die ausgefeiltesten Techniken, um seine Bomben möglichst effektiv einzusetzen. Doch trotz aller Techniken und Explosivpower wird er Eure Hilfe benötigen. Die einzelnen Welten sind nämlich äußerst trickreich angelegt und es bedarf schon einiger Überlegungen, um bereits die einfachsten Level zu absolvieren.



Die fliegende Insel bedroht das friedliche Bomberland.

Die Bewohner flüchten vor den schrecklichen Laserstrahlen.

©1997 Hudson Soft

BOMBEN-ÜBERRASCHUNG!

Natürlich gibt es bei BOMBERMAN64 raffinierte Items, mit denen Ihr Euch und Bomberman das explosive Leben etwas erleichtern könnt. Die Items erhaltet Ihr zum Beispiel, wenn Ihr Gegner in die Luft jagt oder Felsblöcke, Krüge und ähnliches sprengt.

BOMBENPLUS

Dank dieses lustigen Items kann Bomberman mehrere Explosivkörper hintereinander legen. Dies ist besonders vorteilhaft, wenn es darum geht, Gegner einzukreisen oder mehrere Gegenstände nacheinander zu sprengen.

FEUERKRAFTVERSTÄRKER

Wenn Ihr diese kleinen Flammen einfangt, hat das zur Folge, daß die Explosionskraft Eurer Bomben verstärkt wird. Nehmt Euch in Acht, daß Ihr nun nicht mehr zu nahe an den Bomben steht, sonst trifft Euch noch die eigene Explosionswelle.

VERZÖGERUNGSZÜNDER

Glücklich schätzen kann sich, wer diesen Gegenstand eingesammelt hat. Denn dank des Verzögerungszünders gehen die Bomben nun erst los, wenn Ihr den Z-Trigger Eures Controllers drückt.

HERZ

Wenn Bomberman in seine eigene Bombenexplosion läuft, ergeht es ihm besonders schlecht. Er verliert ein wertvolles Bomberleben. Seid Ihr im Besitz eines Herzens, kann Euch bei einer Explosion nichts geschehen. Das Herz schützt Euch allerdings nur einmal!

KRISTALLE

Zerbombte Gegner hinterlassen ab und zu schillernde Kristalle. Sammelt die Kristalle ein und sie werden Euch auf Eurem Kristallzähler, oben rechts auf dem Bildschirm, hinzugezählt. Blaue Kristalle sind einen Punkt wert, rote sogar fünf Punkte. Bei erreichen von 50 Punkten ertönt ein akustisches Signal, das Euch verkündet, daß Ihr ein Extraleben erhalten habt.

FIRST LOOK INFO

Der bombigste Videospielspaß aller Zeiten garantiert dank seiner vielfältigen, innovativen Ideen, etliche vergnügliche Stunden und eine Bombenstimmung. Erstmals im dreidimensionalen Gewand, präsentiert sich Bomberman im Jahre 1997 besser denn je. Hudson Soft hat es geschafft, einen grafischen Leckerbissen zu programmieren. Auch das Spielprinzip kann selbst den eingeschworensten Videospiele-Freak überzeugen. Alles was ein gutes Videospiel braucht ist bei BOMBERMAN 64 enthalten: Action, Strategie, Spannung, Mehr-Spieler-Modus, Explosivität uvm. Zudem speichert eine Batterie Eure Erfolge automatisch ab. Der absolute Brüller ist jedoch der Battle Mode, bei dem bis zu vier Spieler sich gleichzeitig eine aufregende Bombenschlacht liefern können. Zweifelsohne das beste Bomberman-Spiel aller Zeiten! Laßt es krachen!

N64 Controller Pak™

4 Spieler/Simultan

DIE HOHE KUNST DES BOMBENLEGENS!

So, wie es im Spiel verschiedene Items gibt, verfügt auch BOMBERMAN über unterschiedlichste Techniken, um sein hochexplosives Handwerkszeug einzusetzen. Diese Techniken solltet Ihr auf jeden Fall beherrschen, um am Ende den Gegnern nicht Tribut zollen zu müssen und kläglich unterzugehen.

Extrem-Kickbombing

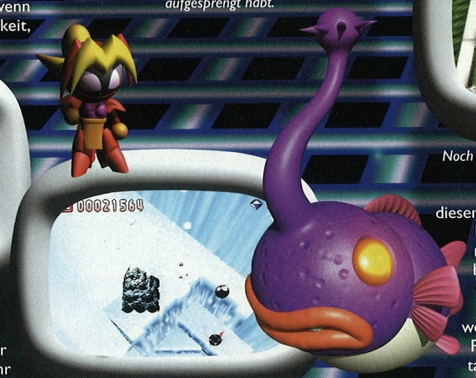
Habt Ihr mit dem A-Knopf eine Bombe auf den Boden gelegt, könnt Ihr sie anschließend sofort weiterkicken, indem Ihr den A-Knopf noch einmal drückt. Mit dieser Technik könnt Ihr Euch von der Ferne aus einen Gegner ausschauen und ihm dann eine Bombe rüberschubbern.

Versetzt der Bombe einen kräftigen Tritt!

Extrem-Wurfbombing

Manchmal gibt es Situationen, bei denen man nicht verzweifeln darf. Besonders dann, wenn es so aussieht, als gäbe es keine Möglichkeit, eine Bombe einzusetzen. Doch mit einer unvergleichlichen Wurftechnik könnt Ihr die Bomben an die scheinbar unerreichbarsten Stellen werfen. Drückt einfach gleichzeitig den B- und A-Knopf, um eine Bombe zu heben und noch einmal den B-Knopf, um sie von Euch wegzuwerfen.

Hauruck! Erst die Bombe hochheben...



...und dann schön weit werfen!

Kettenreaktion

Legt Ihr mit der A-Taste mehrere Bomben hintereinander, erfolgt eine Kettenreaktion, sobald die erste Bombe explodiert. Je mehr Bombenplus-Symbole Ihr eingesammelt habt, desto größer kann auch die Kettenreaktion werden.

Nacheinander explodiert die Bombenkette.

Bombig Pfiffig

An einigen Stellen gibt es zum Beispiel Schalter oder Aufzüge, die Ihr mit Euren Bomben aktivieren könnt. Versucht deshalb immer, überall Bomben zu legen und neue Wege zu finden. Ein gutes Beispiel sind die Krokodilköpfe, die sich erst dann öffnen, wenn Ihr sie mit einer Bombe aufgesprengt habt.

Das Krokodilmaul öffnet sich erst, wenn Ihr es aufgesprengt habt.

VIER AUF DER NACH OBEN OFFENEN RICHTERSKALA!

Die Nintendo64 Konsole macht es möglich. Vier Controller in die Konsole einstecken und schon könnt Ihr Euch eine aufregende BOMBERMAN64-Partie zu viert, zu dritt, zu zweit oder alleine gegen die Computergegner liefern. Die Regeln hierbei sind simpel. Der Letzte, der noch in der Arena steht, hat eine Runde gewonnen. Ihr müßt bei diesem Bombenspektakel in insgesamt 6 Arenen nicht nur zusehen, daß Ihr Eure Bomben strategisch am günstigsten plaziert, sondern müßt zusätzlich noch höllisch aufpassen, daß Ihr nicht in eine Bombe des Gegners lauft. Auch in dieser Spielvariante gibt es wieder jede Menge Power-Ups zu finden. Derjenige, der sich gleich zu Beginn mit den begehrten Items eindeckt, hat gute Chancen, zu gewinnen. Doch braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, wenn Ihr in dem Gewusel mal kein Power-Up abbekommen habt. Auch taktisches Vorgehen kann der Vorbereiter zum großen Sieg sein. Eines sei jedoch gesagt, wenn es bei Euch zu Hause, beim Spielen des Battle Modes, nicht genauso laut und lustig zugeht wie bei uns in der Redaktion, dann habt Ihr sicher vergessen, den Fernseher einzuschalten und sitzt vor einem dunklen Bildschirm.

Bis zu vier Spieler können an dem Spektakel gleichzeitig teilnehmen. Da knallt's!

Noch steht es unentschieden, doch Gefahren lauern überall.

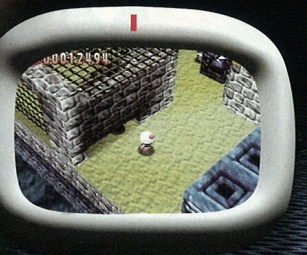
DIE ERSTEN SCHRITTE ZUR RETTUNG DES BOMBENLANDES!

Drachenburg - Level 1

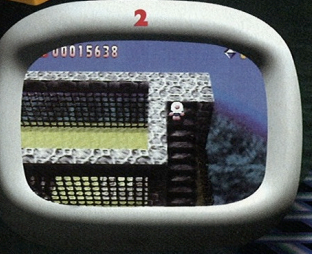
Die ersten vier Welten der fliegenden Festung sind frei anwählbar. Wir haben uns dafür entschieden, Euch ein wenig von der Drachenburg zu zeigen. In dieser Welt könnt Ihr hervorragend die unterschiedlichen Bombtechniken ausprobieren. Hier ein nützlicher Tip, der für alle Level gilt: Die Bomben, die per Tritt an einen Gegner gekickt wurden, bleiben so lange an ihm haften, bis sie in die Luft fliegen.

Dynamitköpfchen

An dieser Stelle könnt Ihr Eure Bomben durch einen kleinen Luftschlitz kicken, so daß sie an die Säulen, die das Gitternetz tragen, gelangen. Habt Ihr die erste Säule zerbombt, könnt Ihr Euch auf die gleiche Weise die zweite vornehmen. Jetzt fällt das Gitter herunter und Ihr könnt über eine kleine Treppe in den Innenhof gelangen. Dort steht eine der Strahlenquellen bereit, um aktiviert zu werden.



Kickt hier die Bomben in den Luftschlitz hinein.



Die Treppe führt Euch in den oberen Bereich.

Nach einem kleinen Sprung habt Ihr die erste Strahlenquelle erreicht.

Erst gucken, dann bomben!

Euer Ziel in diesem Level ist, vier Teleporterstrahlenquellen zu finden, um den großen Juwel aus dem Strahlenkraftfeld zu befreien. In BOMBERMAN 64 ist es von größter Wichtigkeit, daß Ihr so oft wie möglich die C-Knöpfe zum Einsatz bringt. Nur wenn Ihr alles überschauen könnt und die Kamera auch auf die kleinste Ecke richtet, werdet Ihr die gut versteckten Strahlenquellen finden. Habt Ihr eine gefunden, müßt Ihr Euch in ihre Mitte stellen, um sie zu aktivieren.

Diesen Kristall müßt Ihr aus dem Strahlenfeld befreien.

Drei gut versteckte Strahlenquellen

Die nächsten drei Strahlenquellen findet Ihr, wenn Ihr den Level ganz genau durchleuchtet. Die C-Knöpfe ermöglichen es Euch, jeden Winkel des Levels anzuschauen. Ein Bömbchen hier und da kann Euch zudem noch attraktive Power-Ups bringen. Habt Ihr alle Strahlenquellen gefunden, wird der Juwel aus seiner Strahlenverankerung gelöst und Ihr gelangt in den nächsten Level dieser Welt.

Im nächsten Level erwartet Euch zunächst ein Zwischengegner.

Keine Angst! Dieser Typ sieht gefährlicher aus, als er ist.

HARVEST MOON™

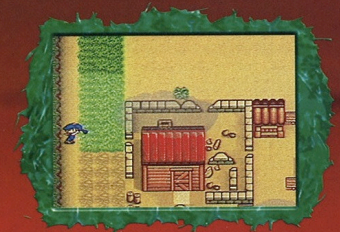
Welcher Naturliebhaber träumt nicht davon? Ein kleiner Bauernhof im Grünen mit vielen Tieren. Morgens wird man von dem fröhlichen Gezwitscher der Vögel geweckt und abends kann man den herrlichen Sonnenuntergang auf der Veranda betrachten. Ist es nicht eine wunderbare Idee, biologisches Gemüse anzubauen und frische Landeier aus eigener Haltung auf den Frühstückstisch zu zaubern? Um Euch diesen Traum zu erfüllen, müßt Ihr nicht die elterliche Behausung in der Stadt verlassen. Ein einmaliges Naturerlebnis auf dem Super Nintendo nimmt seinen Lauf. Schlüpft in die Rolle des fleißigen Bauernjungen und beweist Euer Talent als Herr über Farm, Feld und Wiese. (mh/mp)

DAS LEBEN AUF DEM LAND

Genau zweieinhalb Jahre habt Ihr Zeit, um aus der kleinen Farm, die Euch die Farmereltern überlassen, einen gewinnbringenden Vorzeige-Bauernhof zu machen. Das bedeutet natürlich jede Menge Schufterei, aber auch einzigartige Glücksmomente. Wenn Ihr Eure erste Kuh im Stall melken könnt, oder Ihr das erste kleine Kälbchen streichelt, dann wißt Ihr, wie schön das Leben auf dem Land sein kann! Im Einklang mit der Natur erlebt Ihr den Wechsel der Jahreszeiten. Wenn der Schnee schmilzt, könnt Ihr das erste Gemüse einsäen und dann im Frühjahr und Sommer eine möglichst üppige Ernte

Kleiner Mann mit großem Hackebeil. Nach sechs Schlägen ist der Stamm zerkleinert. Das Holz wird automatisch in den Holzschuppen transportiert.

einfahren. Im Herbst gilt es dann, genug Heu für den langen Winter zu mähen, in dem dann Eure Feldarbeit ruht. Doch auch in der kalten Jahreszeit gibt es jede Menge zu tun. Holz hacken, Unkraut jäten, die Zäune flicken und das Gelände von den kleinen und großen Felsbrocken befreien - das sind nur einige der Aufgaben.

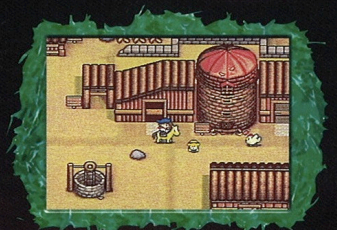


Hier unterläuft dem kleinen Farmer vor lauter Aufregung ein Fehler. Gras wächst von alleine und muß nicht mehr gegossen werden.

© 1996 AMUCCS, © 1996 PACK-IN-VIDEO, 1997 NATSUME INC.

DIE STADT, DIE FARM, DER WALD

An drei Schauplätzen könnt Ihr die Geschicke des kleinen Farmerjungens steuern. Auf dem Bauernhof ist er ganz in seinem Element, hier verbringt er natürlich den Großteil seiner Zeit.

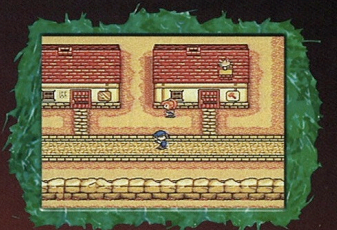


Auf meinem Bauernhof, da bin ich Kapitän! Das Pferdchen und der treue Hund sind immer in der Nähe, wenn man sie braucht.

Doch auch ein Abstecher in den naheliegenden Wald lohnt sich immer. Hier kann man - je nach Jahreszeit - Pilze, Früchte oder Beeren finden, die entweder den eigenen Energiehaushalt auffrischen oder sich auf dem Markt in der Stadt zu einem guten Preis verkaufen lassen. Auch die holde Weiblichkeit ist für eine kleine Aufmerksamkeit immer dankbar. Doch dazu später mehr...

In der Stadt schließlich wird es für den kleinen Mann vom Lande richtig aufregend. Die vielen Geschäfte, der hübsche Marktplatz, die große Kirche und nicht zuletzt die unzähligen netten Mädels. Und genau diese spielen bei Harvest Moon eine ganz besondere Rolle. Wenn Ihr es nämlich geschickt anstellt, dann muß der kleine Farmer das Leben auf dem Hof nicht dauerhaft in Einsamkeit fristen. Mit ein wenig Charme und viel Ausdauer steht einer Hochzeit mit einer der anmutigen Damen aus der Stadt nichts im Wege. Und wenn erst der Nachwuchs durch das schmucke Häuschen flitzt, ist das Familienglück perfekt.

Der herbstlich gefärbte Wald verbreitet eine ganz besondere Atmosphäre. Ein Gespräch mit den Holzfällern lohnt sich immer!



Ein Ladenbummel durch die Stadt macht immer wieder Spaß. Und das nette Mädchen mit den roten Haaren kann man so ganz zufällig auch treffen.

FIRST LOOK

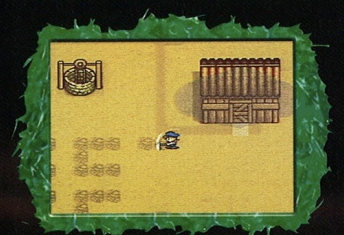
FIRST LOOK INFO

Aus dem Hause Natsume stammt die gelungene Mischung aus Simulation und Adventure, die Euch die Freuden eines landwirtschaftlichen Großgrundbesitzers erleben läßt. Vom ökologischen Gemüseanbau, über liebevolle Tierzucht bis hin zum Verkauf der Ware wartet Harvest Moon mit allen Details des bäuerlichen Lebens auf. Tages- und Jahreszeiten beeinflussen das Spielgeschehen ebenso entscheidend wie die ständig wechselnden Wetterbedingungen. Dabei verstreichen die Tage in Echtzeit, d. h. die Zeit läuft weiter, auch wenn keine Aktionen ausgeführt werden. Harvest Moon wird hierzulande komplett mit deutschem Bildschirmtext erscheinen. Nach einem anstrengenden Arbeitstag wird der Spielstand auf dem batteriegestützten Speicher gesichert.

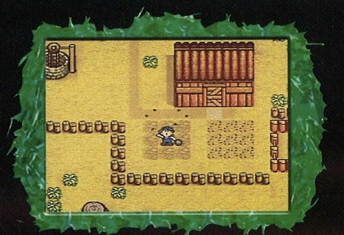
DIE ERSTE ERNTE

Das Spiel beginnt im Frühjahr, nachdem sich der Winter in die Berge zurückgezogen hat. Ihr startet mit ein paar Goldstücken in der Tasche, im Schuppen liegen die wichtigsten Werkzeuge für die Feldarbeit. Doch mit viel Fleiß läßt sich daraus ein Vermögen machen.

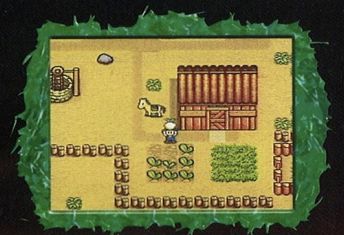
Zunächst solltet Ihr mit der Hacke einige Felder anlegen und dann in die Stadt flitzen, um Samen einzukaufen. Wenn Ihr diesen dann auf die Felder ausbringt und danach jeden Tag sorgfältig mit der Gießkanne wässert, dann könnt Ihr Euch nach einer bestimmten Zeit über die erste Ernte freuen. Ihr habt die Auswahl zwischen verschiedenen Gemüsesorten, die unterschiedlich lange bis zur Reife brauchen. Manchmal lohnt es sich, auf die Ernte etwas länger zu warten, weil die einzelnen Gemüsesorten auf dem Markt auch unterschiedliche Preise erzielen. Zum Glück müßt Ihr die Früchte der Erde jedoch nicht einzeln auf den Markt in die Stadt schleppen. Werft Sie einfach in die Kiste am Eingang des Hofes. Dort kommt jeden Abend ein freundlicher Helfer vorbei, der Eure Waren abholt und Euch am nächsten Morgen den Erlös auf Euer Konto gutschreibt.



Der erste Schritt zum Ernte-Erfolg ist das sorgfältige Umgraben des Bodens. Ohne Fleiß kein Preis!



Im großen Bogen schleudert der kleine Farmer den Samen auf die Erde. Eine Tüte reicht für neun Felder aus



Endlich ist es so weit. Es ist Erntezeit! Das leckere Gemüse läßt sich für viele Goldstücke verkaufen.

DER JUNGE UND DAS LIEBE VIEH

Was wäre ein Bauernhof ohne Tiere? Natürlich nicht einmal halb so schön. Bei Harvest Moon könnt Ihr Euch über die Gesellschaft unzähliger tierischer Freunde freuen. Von Beginn an flitzt ein kleiner Hund um Euch herum, dem Ihr natürlich einen hübschen Namen geben könnt. Er saust herbei, wenn Ihr pfeift und freut sich immer über ein paar Streicheleinheiten. Wenn es draußen stürmt, regnet oder gar schneit, solltet Ihr ihn immer mit in das kuschelige Häuschen nehmen. Wer fleißig auf dem Feld arbeitet, dessen Taschen füllen sich schnell mit Goldstücken. Und mit der hartverdienten Knete kann man in der Stadt Hühner und Kühe kaufen. Die Hühner sind nicht so teuer und vermehren sich recht schnell. Allerdings legen sie nur Eier, wenn Ihr Euch regelmäßig um sie kümmert und immer genug Futter bereitstellt. Das gackernde Federvieh verträgt übrigens keinen Regen und ist auch nicht gerade scharf auf nächtliche Begegnungen mit streunenden Hunden...

Die Kühe sind der Stolz einer jeden florierenden Farm. Bei guter Pflege geben sie täglich Milch, die sich gewinnbringend auf dem Markt verkaufen läßt. Allerdings sind die schwarzweiß gefleckten Tiere auch recht anspruchsvoll. Jede Kuh will täglich gestreichelt werden und besteht auch auf freundlicher Ansprache. Und selbstverständlich sollte immer genug Heu im Stall vorhanden sein. Klingt nach viel Arbeit, oder? Ist es auch! Doch der Spaß am Umgang mit den Tieren ist einfach unbeschreiblich. Ups, bevor wir es vergessen. Ein Pferd läuft Euch auch noch über den Weg. Auf diesem könnt Ihr dann über das riesige Gelände des Hofes reiten und auch die Ernte wesentlich schneller erledigen.

Es gackern die Hühner am laufenden Band! Und gefräßig sind sie noch dazu. Die Eier legt Ihr in die rote Kiste, wo sie jeden Abend abgeholt werden.

Was will das Herz einer Tierliebhabers mehr? Ein Stall voller glücklicher Kühe bringt aber auch jede Menge Arbeit mit sich.

Im Pferdegalopp durch den tiefen Schnee! Das Pferd ist ein weiterer treuer Begleiter, der Euch auch in der kalten Jahreszeit nicht im Stich läßt.

EINIGE WERKZEUGE!

Sprinkler
Für einen Großgrundbesitzer ist der Umgang mit der kleinen Gießkanne ein mühsame Angelegenheit. Mit ausreichend Geld könnt Ihr Euch den Sprinkler anschaffen, der gleich eine große Fläche mit Wasser versorgt.

Bürste
Nicht nur Redakteure brauchen viel Liebe, auch Tiere. Streichelt Eure Kühe jeden Tag, damit Qualität und Menge der Milch zunehmen.

Hammer
Mit dem Hammer könnt Ihr große und kleine Steinbrocken zertrümmern, damit Ihr ein Feld für die Ernte anlegen könnt. Marode Zäune lassen sich damit ebenfalls niederreißen.

Sichel
Steht das Gras in sattem Grün zum Mähen bereit, könnt Ihr mit der Sichel Heu als Futter für die Tiere bereiten.

Axt
Holz ist ein wichtiges Material zum Reparieren der Zäune und zum Ausbau Deines Prachthäuschens. Schwingt die Axt, um auf Eurer Farm oder im Wald Baumstämme zu zerkleinern.

Hacke
Bevor Ihr leckeres Gemüse anbauen könnt, müßt Ihr zunächst das Land bestellen. Mit der Hacke könnt Ihr ein Feld ganz nach Euren Vorstellungen anlegen.

Gießkanne
Bevor Ihr das Gemüse ertragreich ernten könnt, muß es an trockenen Sommertagen fleißig bewässert werden. Füllt die Gießkanne zuerst an einem der Teiche auf und versorgt dann die Pflanzen mit dem kühlen Naß.

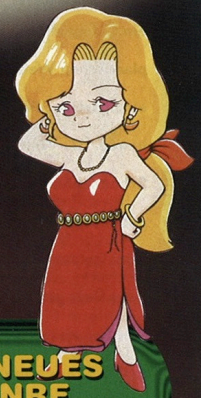
Melkmaschine
Längst sind die Zeiten vorbei, in denen Kühe noch per Hand gemolken wurden. Mit der neuesten High-Tech-Melkmaschine wird den Kühen die leckere frische Milch in wenigen Sekunden entlockt.

ARBEIT IST NICHT ALLES

Wenn Ihr jetzt den Eindruck gewinnt, bei Harvest Moon ginge es nur darum, Tag und Nacht zu ackern, dann liegt Ihr damit völlig falsch. Die Arbeit auf dem Feld und mit dem Vieh ist nur ein Teil Eures Alltags. Ihr könnt in einem geheimnisvollen Wald herumstöbern und dort mit Elfen, Gnomen und anderen Gesellen aufregende Abenteuer erleben. Es gilt, eine heiße Quelle, die zum Energiebad einlädt, eine unterirdische Höhle, einen Angelteich und vieles, vieles mehr zu erkunden. Ein kleiner Tip: Auf der Spitze des Berges lassen sich in sternenklarer Nacht romantische Stunden verbringen. Auch in der Stadt ist immer viel los. Das Angebot ist kaum zu erfassen: Die unzähligen Händler bieten in ihren Läden Waren aus aller Welt an. In der Kneipe um die Ecke läßt sich ein Schwätzchen halten und in der Kirche kann man den Worten des Priesters lauschen. Der absolute gesellschaftliche Höhepunkt sind die rauschenden Feste, zu denen die gesamte Bevölkerung auf dem Marktplatz zusammenkommt. Wir verraten nur soviel: Ein Tänzchen in fröhlicher Stimmung ist die ideale Gelegenheit, um das Herz einer Frau zu erobern. Doch das werdet Ihr sicher selbst schnell herausfinden!

Das Gespräch vor der Kirche dreht sich zweifellos um die Mädels der Stadt. Übrigens, wir arbeiten gerade daran, für Euch den deutschen Bildschirmtext zu vollenden!

Die kleine Kneipe in unserer Straße! Hier wird nicht nur viel getrunken, sondern auch viel erzählt. Glaubt nicht alles, was dort gequatscht wird!



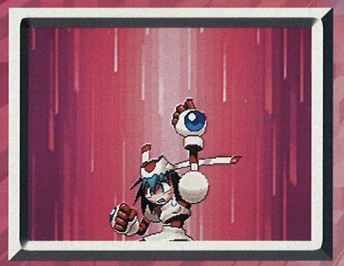
EIN NEUES GENRE

Nintendo kreierte mit Harvest Moon den ersten Vertreter eines neuen Spielgenres, 'Life Simulation' genannt. Ähnlich wie beim Tamagotchi müßt Ihr Eure Tiere füttern, streicheln und Euch ständig um sie kümmern. Harvest Moon geht jedoch noch einen Schritt weiter. Ihr nennt nicht nur ein einziges Tier Euer Eigen, sondern seid Herr über eine ganze Farm mit Kühen, Hühnern, einem Hund und einem Pferd. Hier habt Ihr wirklich alle Hände voll zu tun!

MISCHIEF MAKERS™

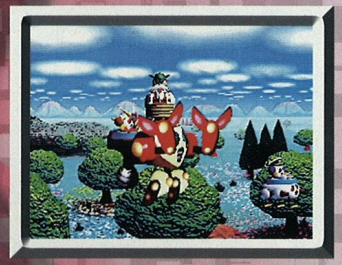
IMMER ÄRGER MIT DER HAUSHÄLTERIN!

Wie eine Bombe schlagen die dreidimensionalen Hits des Nintendo64 ein. Ungeahnte Perspektiven in plastischen Welten vermitteln das einzigartige Feeling, atemberaubende 3D-Welten zu erkunden. Schnell könnte nun der Eindruck entstehen, die Tage der zweidimensionalen Abenteuer seien gezählt. Doch weit gefehlt! MISCHIEF MAKERS demonstriert mit einer abgefahrenen Story, witziger Grafik mit Liebe zum Detail und tollen Effekten, daß es nicht zwingend einer dreidimensionalen Welt bedarf, um ein gutes Videospiel auf den Bildschirm zu zaubern. Laßt Euch auf den nächsten Seiten in die Geschichte einer blechernen Haushälterin entführen, die ihren Herrn und Meister aus den Klauen seltsamer Planetenbewohner befreien will. (mh)

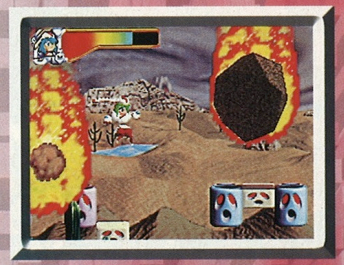


KIDNAPPING IM ALL

Es war einmal ein kleiner, feiner und recht bunter Planet, bevölkert mit recht bizarren Gestalten. Dieser Planet, der irgendwo zwischen der vierten und fünften Milchstraße, kurz hinter dem schwarzen Loch der dritten Galaxie versteckt ist, trägt den verheißungsvollen Namen Clancer. Wie nicht anders zu erwarten, ringen



selbst auf diesem fernen Stern zwei Mächte um die Gunst seiner Bewohner. Der friedfertige Teil der Bewohner verbringt seine Zeit meist mit ausgelassenen Hobbys wie Seilspringen, Tanzen oder wirren Luftsprüngen. Das böse Imperium konnte jedoch auch viele Clancianer



für sich gewinnen, um sein oberstes Ziel zu verfolgen: Die Herrschaft über das gesamte Weltall.

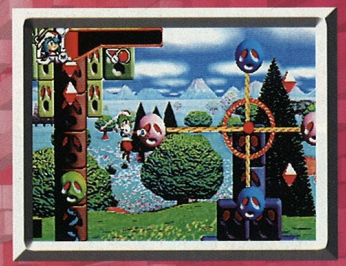
Als sich die Lage auf dem Planeten Clancier zuspitzt, erhält der in der Galaxie bekannte Professor Theo einen SOS-Ruf auf seiner hypergalaktischen Mailbox:

„Erbitten Hilfe. STOP. Einige Clancianer sind völlig durchgeknallt. STOP. Kommen Sie mit Lichtgeschwindigkeit. STOP. Was wollte ich noch sagen? Ach ja, STOP!"

Mutig und zu allem entschlossen, begibt sich Professor Theo auf die Reise. Einziger Begleiter ist die Roboterdame Marina, die ursprünglich als Haushälterin konstruiert wurde, doch nun die Rolle eines Bodyguards übernehmen soll.

Kaum angekommen, wird der Professor in einer Nacht- und Nebelaktion von einigen üblen Anhänger des dunklen Imperiums entführt.

Nun schlägt Marinas Stunde! Endlich kann sie zeigen, daß sie nicht nur des Putzens und Staubsaugens mächtig ist, sondern auch das Zeug zur richtigen Action-Heldin besitzt.



FIRST LOOK

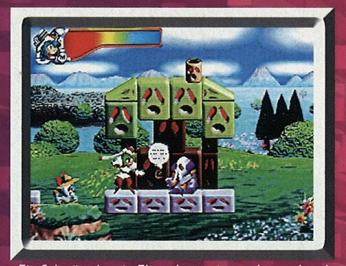
FIRST LOOK INFO

MISCHIEF MAKERS zieht alle Register des bunten Spielspaßes. Als Vorlage der witzigen und detailgetreuen Comicgrafik dienten die in Japan äußerst beliebten Mangas. Die japanische Softwarefirma Treasure nahm die Herausforderung an, auf dem Nintendo64 ein zweidimensionales Actionspiel zu gestalten, das sich auch vor 3D-Krachern nicht verstecken muß. MISCHIEF MAKERS brilliert mit horizontal und vertikal scrollenden Level, drehenden Bildschirmen und weiteren spektakulären und noch nie gesehenen Effekten. Eingebettet ist das Spiel in eine umfangreiche und witzig erzählte Story von einem Professor und dessen tapferer Haushälterin. In 52 abwechslungsreichen Levels gibt es jede Menge Rätsel zu lösen, Gegenstände zu finden und noch mehr Endgegner zu besiegen. Der batteriegestützte Speicher sichert jedes erfolgreich beendete Level und läßt somit auch ungeübtere Spieler nicht verzweifeln.

* © 1997 TREASURE/ENIX. LICENSED TO NINTENDO. © 1997 NINTENDO CO., LTD.

VERRÜCKT UND ZUGENÄHT!

Kaum setzt Ihr mit Marina den ersten Fuß auf den seltsamen Planeten, springen Euch schon neugierige Clancianer entgegen. Es ist unschwer zu erkennen, wer Euch freundlich gesinnt ist und wer Euch mit lautem Knall ins



Ein Schwätzchen in Ehren kann niemand verwehren!

All zurückbefördern will. Der nette Teil des komischen Völkchens ist jederzeit zu einem kleinen Chat bereit. So erhaltet Ihr wertvolle Informationen über die Steuerung Eures Charakters, die Verhaltensweise der Einwohner

Waffen sagen manchmal mehr als Worte.

oder auch über die Bekämpfung lästiger Widersacher. Die weniger entgegenkommenden Bewohner dagegen, nutzen ihr gesamtes Waffenarsenal, um Euch das Leben zur Hölle zu machen.

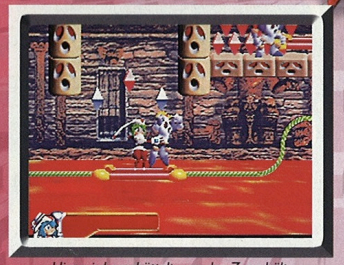
DER FLITZENDE BLECHKASTEN!

Für einen Roboter aus schwerem Metall ist die tapfere Marina äußerst wendig. Blitzschnelle Rollattacken über den staubigen Planetenboden sind genausowenig ein Problem, wie hohe Luftsprünge. Zu ihrer speziellen Ausrüstung gehört ein Raketenrucksack, den ihr Professor Theo

auf ihren bezaubernden blechernen Rücken montiert hat. Wird dieser aktiviert, schnellt Marina nach vorne, hinten oder sogar in die Luft. Er erweist sich als äußerst nützlich, um vor bösartigen Gegnern zu fliehen oder scheue Clancianer zu verfolgen.

GESCHÜTTELT ABER NICHT GERÜHRT!

Schnell findet Marina heraus, daß die Clancianer ein reiches, aber dafür recht geiziges Völkchen sind. Da sind schon handgreifliche Methoden notwendig,

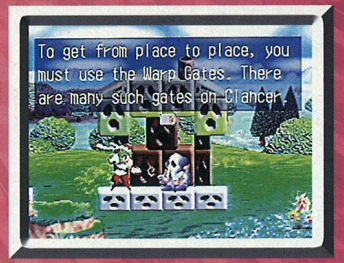


Hier wird geschüttelt, was das Zeug hält.

um diesen Kreaturen Hab und Gut zu entlocken. Was alles zum Vorschein kommt, wenn Marina einen Bewohner packt und ihn kräftig durchschüttelt, ist die wahre Pracht. Blaue, grüne und rote Kristalle fallen aus den Hosentaschen der blauen Wichte und bescheren der Heldin zusätzliche Energiereserven.

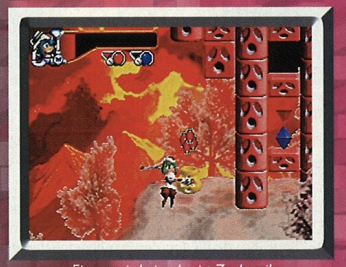
VERWARPT NOCHMAL!

Der bunte Planet erweist sich nach einigen Erkundungen doch größer als zunächst vermutet. Schnell wird klar, daß die Suche nach Marinas Herrn und Meister in eine Odyssee ausarten wird. Nach ersten Gesprächen mit dem freundlichen Teil der Clancianer, wird Marina von mystischen Warps berichtet, die jeden Benutzer von einem Fleck des Planeten zu einem anderen teleportieren. Diese sternförmigen Transportmöglichkeiten zu erreichen ist jedoch nicht ganz einfach. Viele Abenteuer, hartnäckige Kämpfe und verwirrende Labyrinthe trennen das tapfere Metallgirl vom Erreichen ihres Ziels.



MIXED PICKLES!

In einigen Levels könnt Ihr einen Beutel finden, der nicht nur witzig aussieht, sondern auch geheimnisvolle Kräfte offenbart. Stopft alles, was Ihr auf Eurem Weg findet, in den Sack und Ihr könnt ihn überall mitnehmen. Auf diese Weise kann Marina mehr als nur einen Gegenstand gleichzeitig tragen. Doch das ist noch nicht alles! Auch Zauberkräfte sind bei Marinas Abenteuer im Spiel. Nachdem Ihr einige Gegenstände im Beutel gesammelt habt, könnt Ihr den Beutel durch kräftiges Schütteln in einen Magic Mixer verwandeln. Vier kleine Bomben verwandeln sich nun in eine Riesen-

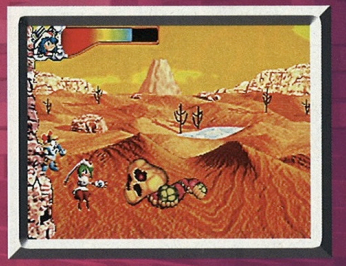


Eins, zwei, drei – das ist Zauberei!

bombe und einige blaue Kristalle in einen grünen Kristall, der Euch einen riesigen Energieschub verleiht. Die Zutaten und die Art und Weise in welcher diese zu kombinieren sind, müßt Ihr jedoch selbst herausfinden. Probiert einfach eine Reihe von Gegenständen aus und laßt Euch überraschen, welche Schätze Euch der Beutel offenbart.

MISERIO ROBOTICO

Während der Suche gewinnt Marina viele Freunde. In Gesprächen erfährt sie, daß Professor Theo dem Herrscher des bösen Imperiums übergeben wurde, dem mächtigsten aller Cyborgs. Bis sie ihm schließlich gegenübertreten kann, sind noch viele seiner zähen Schergen zu bezwingen. Ein wenig Maschinenöl auf Marinas rostige Glieder wirkt da wahre

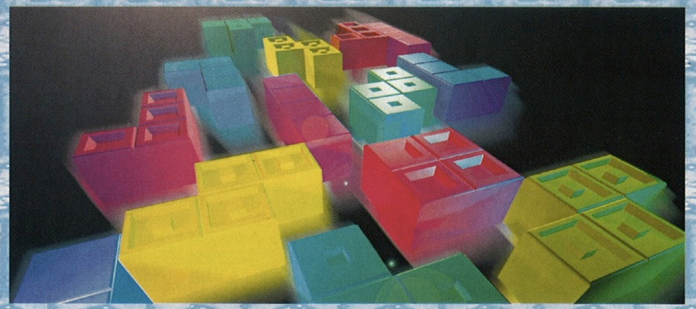


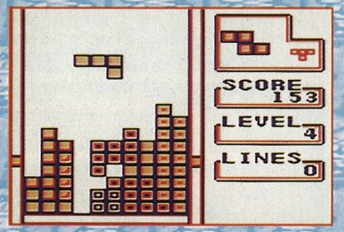
Wunder. So ist kein noch so großer Gegner vor ihr sicher. Wird Marina es schaffen, ihren heißgeliebten Erbauer zu retten? Wird sie nach der Heimreise wieder zum Bügeln und Putzen verdonnert? Das alles erfahrt Ihr, wenn Ihr Euch in das Abenteuer stürzt!

TETRIS PLUS™*

STEIN AUF STEIN!

DER GAME BOY SCHEINT GERADEZU DAFÜR PRÄDESTINIERT, DEM KULTIGEN RUSSISCHEN GESCHICKLICHKEITSSPIEL TETRIS EINE GEEIGNETE PLATTFORM ZU BIETEN. WER VON DER „MUTTER ALLER KNOBELSPIELE“ NICHT GENUG BEKOMMEN KANN, DEM KÖNNEN WIR EINE FREUDIGE NACHRICHT UNTERBREITEN. IM STÜRMISCHEN HERBST WERDEN NICHT NUR DIE BLÄTTER VON DEN BÄUMEN, SONDERN AUCH DIE PUZZLESTEINE AUF DEN GAME BOY-BILDSCHIRMEN NACH UNTEN FALLEN, UM EURE GRAUEN GEHIRNZELLEN SO RICHTIG IN SCHWUNG ZU BRINGEN. TETRIS PLUS LAUTET DER NAME DES RÄTSELSPASSES DES JAHRES! (MH)





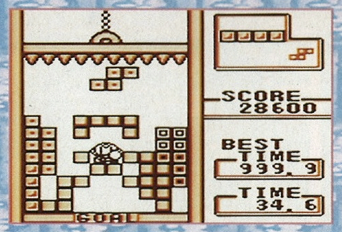
KLASSISCH GUT!

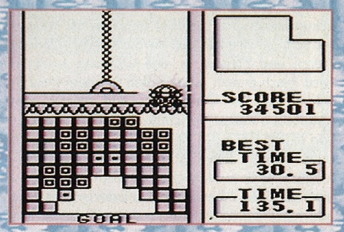
Im Classic-Modus erwartet Euch die traditionelle Variante von Tetris. Nur zur Erinnerung: Ziel ist es, herabfallende Steine geschickt in Lücken einzupassen, um waagrechte Reihen aufzulösen. Natürlich könnt Ihr vor Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad bestimmen, damit auch bei Profis keine Langeweile aufkommt. Eine kleine Neuerung haben die Programmierer in diesem Modus eingefügt. In der Urversion von Tetris war lediglich ein Puzzleteil zu sehen, das als nächstes auf dem Spielfeld nach unten schwebt. Um noch besser im Voraus planen zu können, sind nun die nächsten beiden herabfallenden Teile sichtbar. Vorsicht ist eben besser als Nachsicht!

PUZZLE DIR EINEN!

Das Ziel des Puzzle-Modus besteht darin, den kleinen Professor, der unruhig über die abgelegten Blöcke wandert, zur Goal-Linie zu geleiten. Um dies zu realisieren, müssen Reihen aufgelöst werden, damit der kleine Mann sicher zur unteren Linie des Spielfeldes gelangt. Die Zeit für diese Aufgabe ist recht knapp bemessen, da sich von oben eine Säge langsam ihren Weg nach unten bahnt. Berührt sie den Professor, hat für ihn und für Euch der Spaß ein Ende.

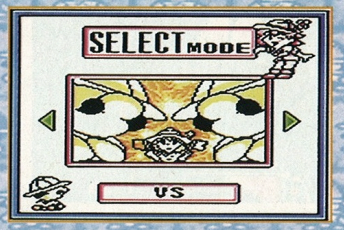
Der Puzzle-Modus verfügt über 100 verschiedene Szenarien, die Euch alles abverlangen. Dank des batteriegestützten Speichers kann der Spielerfolg nach jeder gelösten Stage gesichert werden.





MEHR SPASS ZU ZWEIT!

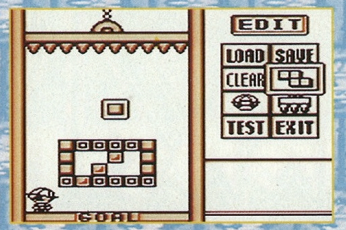
Wenn Euch die Blockschieberei alleine zu langweilig wird, dann holt Euch einfach einen Freund an Eure Seite und tretet gegen ihn im VS-Modus an. Wieder einmal steht der Professor im Mittelpunkt des Geschehens. Derjenige, der ihn zuerst unversehrt zur Goal-Linie befördert, gewinnt. Löst Ihr drei oder vier Reihen gleichzeitig auf, schickt Ihr Eurem Widersacher äußerst hinderliche Blöcke auf seinen Bildschirm hinüber. Da kommt Freude auf!

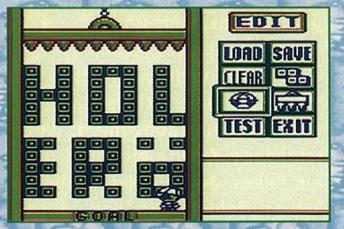


*Tetris © 1987. Original concept & design by Alexey Pajtnov. Tetris licensed to The Tetris Company and Tetris Plus sublicensed to Jaleco Ltd. Tetris ® & Tetris Plus™ sublicensed to Jaleco Ltd. by The Tetris Company. All rights reserved. Tetris Plus © 1996 The Tetris Company. Licensed to Nintendo. © 1996 Jaleco, © 1997 Nintendo Co., Ltd.

BAU DIR WAS!

Wirklich neu und unheimlich lustig ist der Edit-Modus, in dem Ihr Eure eigenen Puzzle-Bilder erschaffen und spielen dürft. Tüftelt Euch eigene Szenarien aus, plaziert den Professor und die Säge an der Position Eurer Wahl und sichert das Ganze dann auf dem batteriegestützten Speicher. Bis zu zehn verschiedene Stages könnt Ihr auf diese Art und Weise erstellen und Euch selbst so richtig ins Schwitzen bringen. Hier ist Kreativität und Puzzle-Kunst gefragt!





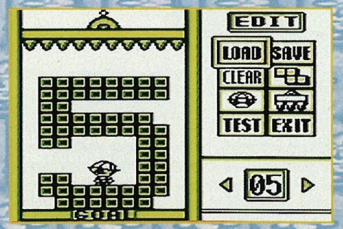
Werft einen kleinen Blick auf den Screenshot und Ihr könnt Euch einen ersten Überblick über sämtliche Editierfunktionen machen, die Euch bei der Gestaltung zur Verfügung stehen.

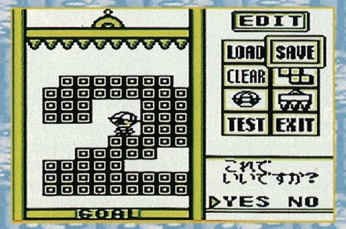
LOAD

Zehn vorprogrammierte Bilder beinhaltet der Editier-Modus. Diese könnt Ihr nach Belieben verändern. Mit dieser Funktion lassen sich die einzelnen Bilder aufrufen, die schon vorhanden sind oder von Euch erstellt wurden.

SAVE

Habt Ihr ein Bild in mühevoller Arbeit künstlerisch gestaltet, sollte es nach dem Ausschalten des Game Boys natürlich nicht verlorengehen. Speichert es deshalb einfach auf einem der zehn Speicherplätze ab. So könnt Ihr es jederzeit aufrufen, um es erneut zu verändern oder Euch spielerisch daran zu versuchen.





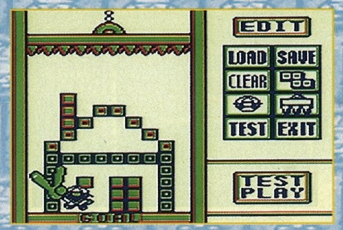
BLOCK

Setzt einzelne Blöcke auf dem Spielfeld ab, um psychedelische Muster zu erstellen und ein knifflges Szenario aufzubauen, an dem Ihr Euch anschließend versuchen dürft. Um ein möglichst abwechslungsreiches Bild zu erstellen, stehen Euch sieben unterschiedliche Blöcke zur Verfügung. Es lebe die Kreativität!

CLEAR

Im Handumdrehen löscht Ihr mit dieser Funktion den gesamten Bildschirm und startet auf dem leeren Spielfeld zu einem neuen gestalterischen Versuch.

PROFESSOR UND SÄGE



Bestimmt zunächst die Anfangsposition des kleinen Mannes und der gefährlichen Säge. Ihr dürft den Professor natürlich nicht gleich auf die Grundlinie setzen, sonst ist das Szenario beendet, bevor Ihr richtig angefangen habt.

TEST

Nun beginnt der Spielspaß! Nach der kreativen Phase zur Erstellung einer Stage beginnt nun der kniffligere Teil. Jetzt könnt Ihr sehen, ob Ihr Euch beim Setzen der Steine nicht ein wenig übernommen habt.

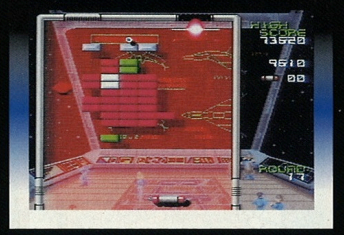
FIRST LOOK

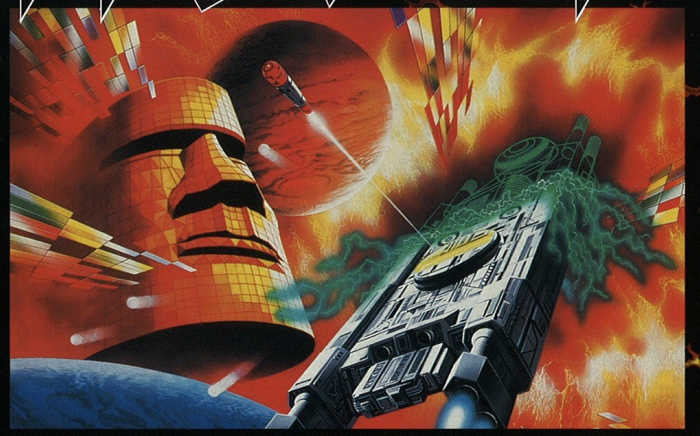
FIRST LOOK INFO

TETRIS PLUS führt den ursprünglichen Gedanken des Evergreens konsequent weiter. Neben der klassischen TETRIS-Variante bietet Euch dieses Modul weitere Modi, die mit Sicherheit keine Langeweile aufkommen lassen. Im Puzzle-Modus müßt Ihr vorgegebene Szenarien beenden, indem Ihr ein kleines Männchen sicher zur Ziellinie geleitet. Ein besonderer Gag erwartet Euch im Edit-Modus, wo Ihr Eure eigenen Bilder kreieren und anschließend spielen könnt. Dank des batteriegestützten Speichers lassen sich erstellte Daten sichern und beim späteren Spielen erneut laden. Wem dies noch immer nicht aufregend genug erscheint, der kann gegen einen Freund im Zwei-Spieler-Modus antreten und in spannenden Matches sein Können unter Beweis stellen. TETRIS PLUS sorgt auch auf dem Super Game Boy für beste Unterhaltung. Ihr dürft Euch auf einen tollen Rahmen und ein mehr als farbenfrohes Spielgeschehen gefaßt machen. Was will das Videospieler-Herz mehr?

ARKANOID

Direkt aus der Spielhalle kommt die neueste Version des All-Time-Klassikers ARKANOID. Das Spielprinzip ist simpel und beruht auf der Mutter aller Videospiele: Pong. Dennoch bietet Euch das Modul weit mehr als 99 Level mit schwer zu knackenden Endgegnern. Verschiedene Zweispielermodi und ein Editor, der es erlaubt, eigene Schlachtfelder mit den dazugehörigen Gegnern zu gestalten, sind nur einige Features, die Euch erwarten. Einzig Eure Geschicklichkeit entscheidet, ob Ihr den finalen Endgegner Doh besiegen könnt und eine lange Reise ihr Ende findet... (rob)





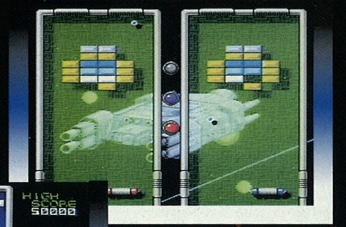
Die letzte Hoffnung: Arkanoid

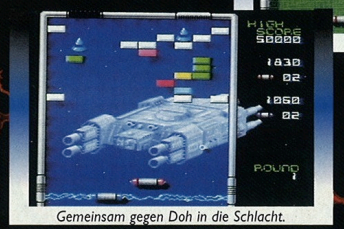
Nach jahrelanger Suche ist die Arkanoid, ein mächtiger Weltraumkreuzer, auf einen Planten gestoßen, der den Bewohnern der verseuchten Erde eine neue Heimat bieten könnte. Doch Doh, der Tyrann der Glaxis, hat den Planeten mit Energieblöcken vermint, die es nun zu zerstören gilt. Einzig das Raumschiff Arkanoid ist in der Lage, den hierzu nötigen Plasmaball zu erschaffen und die Mission durchzuführen.

Beim Zerstören werdet Ihr in einigen Blöcken eine Kapsel entdecken, die so manches Extra in sich bringt. Neben anderen Features erwarten Euch eine Schußoption, eine Energiewand, die verhindert, daß der Ball am unteren Bildschirmrand entweicht oder eine Öffnung, die Zugang zum nächsten Level gewährt. Das und einiges mehr ist auch dringend nötig, um die verschiedenen Gegner zu besiegen und alle Blöcke zu zerstören. Zu allem Übel schickt Doh auch noch mächtige Verbündete in die Schlacht, die Euch das Leben schwer machen. Zudem erhöht sich die Geschwindigkeit des Plasmaballs kontinuierlich, so daß Ihr viel Geschick aufbringen müßt, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Multiple Plasmareaktionen!

Wagt man sich mit zwei Spielern ins All, macht es gleich umso mehr Spaß. Auch hier kann zwischen drei verschiedenen Variationen gewählt werden. In der A-Variante wechselt man sich bei der Steuerung des Schiffes ab, in der B-Variante kämpft man sich miteinander durch die Bildschirme. Dabei wird das Spiel nicht einfacher, denn nun verlangt es doppelte Aufmerksamkeit, den Plasmaball nicht entwischen zu lassen. In der C-Variante sind heiße Duelle gegeneinander gefragt. Wer erringt hier die meisten Siege?

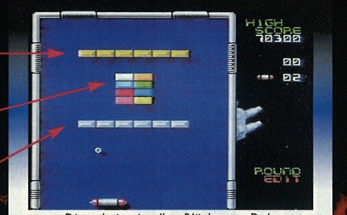




Gemeinsam gegen Doh in die Schlacht.

Arkanoid im Kapselrausch

Um die Mission erfolgreich zu bestehen, sind in den Blöcken verschiedene Extras in Form von Kapseln versteckt. Hierbei besteht jedoch die Gefahr, im Kapselrausch den Plasmaball aus den Augen zu verlieren. Konzentriert Euch deshalb immer primär auf den Ball und holt Euch die Bonuskapsel nur dann, wenn Ihr sicher seid, daß sich der Ball in der oberen Hälfte des Spielfeldes befindet.



Die goldenen Energieblöcke sind unzerstörbar.

Unter den Farbigen verbirgt sich ab und zu mal eine Kapsel.

Bei den silbernen Blöcken bedarf es mehrerer Treffer, sie zu zerstören.

Die geheimnisvollen Blöcke von Doh.

FIRST LOOK

Kapselkategorien

Die unterschiedlichen Farben und Buchstaben machen es einfach, die Kapseln zu unterscheiden. Es gibt folgendene Variationen:

S Verwandeln das Schiff wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück und sind leider allzu leicht im Eifer des Gefechtes eingesammelt.

T Sie generieren eine Energiewand am unteren Bildschirmrand, die den Plasmaball zurückstößt. Dies tut sie jedoch nur einmal, danach ist sie aufgebraucht und verschwindet.

M Der Plasmaball gewinnt an Energie und zerstört gleich mehrere Blöcke hintereinander.

L Das Raumschiff wird mit Lasern ausgestattet. Damit kann man auf die Blöcke schießen und sie zerstören. Verliert jedoch dabei den Ball nicht aus den Augen.

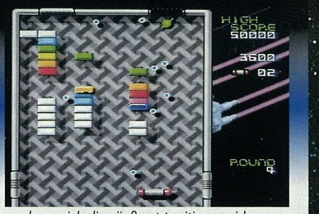
G Um das Raumschiff legt sich ein magnetisches Kraftfeld, das den Plasmaball festhält. Sucht Ihr Euch nun eine neue Position aus und laßt den Ball frei, so könnt Ihr die Blöcke gezielter zerstören.

E Die Länge des Raumschiffes verdoppelt sich. Durch Aufsammeln einer zweiten Kapsel läßt sich dieser Effekt sogar noch steigern.

D Plötzlich tummeln sich acht Plasmabälle auf dem Bildschirm. Große Geschicklichkeit ist nötig, um alle im Spiel zu halten, denn allzu leicht verliert man hier den Überblick.

B Die ultimative Kapsel! Sie erzeugt ein Warptor, das Euch direkt in den nächsten Level schickt.

P Diese Kapsel bringt Euch ein zusätzliches Raumschiff ein, daß Ihr im Kampf sicher gut gebrauchen könnt.



...kann sich dies äußerst positiv auswirken..

Sammelt man ein in Extra ein...

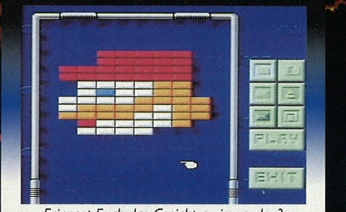
Im Kampf:

Verschiedene Formationen und fiese Gegner werden alles daransetzten, die Arkanoid am Weiterkommen zu hindern. Dabei sind es besonders die Endgegner, die Euch schlaflose Nächte bereiten werden. Bereits der Erste hat einige gemeine Taktiken auf Lager...

Seine Schüsse sind unberechenbar.

Kreativitätsattacke!

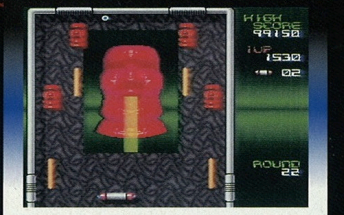
Sind alle Missionen beendet, ist noch lange nicht Schluß. Mit einem Editor besteht die Möglichkeit, sich seine eigenen Blockformationen mit Gegnern, Kapseln und verschiedenen Hintergründen zu kreieren. Dabei kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden...



Erinnert Euch das Gesicht an jemanden?

Der Tyrann der Galaxis

Schon bald zeigt sich Doh zum ersten Mal, jedoch nur, um lachend zu verschwinden und Euch mit neuen, noch gemeineren Blockformationen zu konfrontieren.



FIRST LOOK INFO

ARKANOID Doh It Again

TAITO

Als eines der ersten Module erschien das Spiel Alleyway für den Game Boy. Eine kleine Version von ARKANOID, die es jedoch in sich hatte. Mario stand Pate für einige Blockformationen und erschien sogar höchstpersönlich auf dem Bildschirm. Die Super Nintendo-Version des Klassikers präsentiert sich bei weitem ausgereifter und auch umfangreicher. Euch erwarten in drei Schwierigkeitsstufen jeweils 33 Level, die gespickt sind mit Blöcken, Kapseln und teilweise recht anspruchsvollen Endgegnern. Damit Ihr nicht immer wieder von vorn beginnen müßt, versorgt Euch Arkanoid mit Passwörtern.

Besondern Reiz hat auch der Editor des Spiels, der Eurer Fantasie praktisch keine Grenzen setzt. Ob Muster, Namen, Symbole oder Figuren, erlaubt ist, was Spaß macht.

® & © 1997 Taito Corp. Licensed to Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd.

Extreme G

DAS SCHNELLSTE RENNSPIEL ALLER ZEITEN!

Ein neues Jahrtausend steht vor der Tür. Dieser historische Zeitpunkt beflügelt seit je her die Fantasien kreativer Köpfe. Schon Jules Verne spekulierte über zukünftige Fortbewegungsmittel kommender Generationen und auch Science Fiction-Filme wie 'Judge Dread' oder 'Das Fünfte Element' zeigen ähnliche Visionen. Genau in dieser Umbruchsstimmung entstand das bizarr-futuristische Rennspiel EXTREME-G, in dem High-Tech-Motorräder mit atemberaubender Geschwindigkeit durch düstere Fantasie-Landschaften donnern. Dank der heißen Techno-Beats und der schaurig-schöne Grafik vergeßt Ihr schnell, daß Ihr lediglich vor Eurem Fernseher sitzt. Ein extrem-G-eniales Erlebnis, das die Rasanz auf dem Nintendo64 in eindrucksvoller Weise neu definiert. (mh)

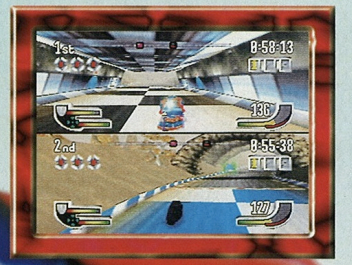
RIDE MY BIKE!

Fast könnte der Eindruck entstehen, die durchgestylten, technoiden Space-Bikes seien am Zeichenpult der innovativsten Designer entstanden. Keine der Powermaschinen gleicht einem herkömmlichen Motorrad, sondern besticht durch verschärftes Design und eine Optik, die wegweisend für die Zukunft sein könnte. Darüberhinaus ist jedes dieser PS-trächtigen Höllenfahrzeuge mit verrückten Waffen und weiteren spacigen Features ausgestattet. Die durchschlagkräftigen Control Swap Missiles und Phosphor-Fackeln erhellen die düsteren Schluchten beim Beschuß eines rasenden Gegners. Mit dem Turbo-Partikel-Beschleuniger erreicht das Bike eine Geschwindigkeit, bei der Ihr kaum noch oben von unten unterscheiden könnt. Donnert ungesehen an zögernden Widersachern vorbei, sobald Ihr den hilfreichen Pick-Up für Unsichtbarkeit eingesetzt habt. Jedes der acht Zweiräder verfügt über unterschiedliche Renneigenschaften. Beschleunigung, Geschwindigkeit und Kurvenlage bestimmen die Fahreigenschaften. Die Stärke des Schutzschildes und die Ausstattung mit Waffen sind entscheidend, um Euch gegen die lästige Konkurrenz durchzusetzen.

DOWN TOWN TERROR!

Alle Achterbahnen der Welt können dem Vergleich mit EXTREME-G nicht standhalten. Der Puls rast und der Blutdruck steigt, sobald das teuflisch-schnelle Gefährt seine Endgeschwindigkeit erreicht und durch die engen Schluchten der futuristischen Landschaften rast. Enorm beeindruckend zeigen sich hier die absolut flüssigen Bewegungsabläufe und die Rasanz, in der das Nintendo64 das aufwendige Szenario berechnet. Zwölf völlig verschiedene Panikstrecken entführen Euch in eine Welt, die fern jeder Realität liegt. Ihr rast durch einstürzende Bergwerksstollen, trockengelegte Kanäle und geheimnisvolle Graffiti-Städte. Der Atem stockt, wenn Ihr über zusammenstürzende Brücken jagt, steinigem Geröll ausweicht oder einem Sandsturm und flüssigen Lavalachen zum Opfer fallt.

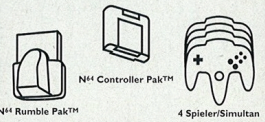
EXTREMISTEN TREFF!



Der pure Nervenkitzel packt alle Mitstreiter des Multi-Player-Modus. Bis zu vier Spieler können sich auf einem Split Screen die ultimative Straßenschlacht liefern, indem sie sich mit Missiles und Phosphor-Fackeln duellieren. In vier weiteren Battle-Arenen zählt nicht der Geschwindigkeitsrausch, sondern strategisches Vorgehen. Sammelt Waffen ein und lauert Euren Gegnern aus einem Hinterhalt auf. Bei der Vier-Spieler-Action ist höchste Aufmerksamkeit und volle Konzentration gefragt. Daß EXTREME-G neben der dreidimensionalen Grafik eine weitere Dimension hinzugewinnt, dafür sorgt das rüttelkräftige Rumble Pak. Das Spielgefühl dieses blitzschnellen Space-Rennens läßt sich mit einem Wort schnell beschreiben: G-nial!

FIRST LOOK INFO

Acclaim gelang es, nach Turok ein weiteres Spiel für die Next Generation-Konsole zu schaffen, das durch eine unbeschreibliche Atmosphäre besticht. In vier fantastischen Welten vermitteln zwölf futuristische und aufwendig gestaltete Strecken ein Gefühl des High Speeds, das alles Bisherige in den Schatten stellt. Acht High-Tech-Racer, bestückt mit den abgefahrensten Waffen, liefern sich in Wasserkanälen, Loopings und engen Kurven heiße Schlachten – und dies mit extremem Nervenkitzel. EXTREME-G unterstützt sowohl das Rumble Pak, das Euch jede Kollision hautnah erleben läßt, als auch das Controller Pak. Mit diesem lassen sich die hart erkämpften Erfolge der Rennen sichern. Zusätzlich verfügt das Spiel über eine Paßwortfunktion, falls Ihr kein Controller Pak greifbar habt. Bis zu vier Spieler können am Rennen auf einem Split Screen teilnehmen und sich auch in vier speziellen Battle-Arenen gehörig mit dem umfangreichen Waffenarsenal einheizen.



© 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Develop. by Acclaim Studios. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. All rigths reserved.

TOPGEAR RALLY®

Je weiter die Technik in der Entwicklung der neuen Generation von Videospielkonsolen schreitet, desto besser und rasanter werden auch die Rennspiele. Nintendos 64-Bit-Konsole bietet die optimale Plattform für extrem realistische Rennsimulationen. Die ausgereifte Technik des N64 eröffnet den Programmieren völlig neue Möglichkeiten, Spielideen und -konzepte umzusetzen. Kemcos TOP GEAR RALLY ist ein Spiel, daß die Zukunft einleitet, Euch direkt in das Renngeschehen katapultiert und Euch in die Welt der härtesten und aufreibendsten Rallys aller Zeiten entführt. (jk)

RASANTE KURVEN UND GEFÄHRLICHE SPRÜNGE

Wie es sich nun mal für eine ordentliche Straßensafari gehört, gibt es auch bei TOP GEAR RALLY tückische Strecken, die das Herz eines Rally-Piloten höher schlagen lassen. Steile Abfahrten, extreme Sprünge, nervenzerfetzende Kurven, enge Tunnel und noch engere Paßstraßen, einsame Schluchten usw., erschweren die ohnehin knifflige Handhabung der PS-gewaltigen Allrad-Flitzer. Nur die Piloten, die die Strecken genau kennen und wissen, welche Gefahren hinter jeder einzelnen Kurve lauern, werden gute Plazierungen herausfahren und im Rennen bleiben.

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG... STOP!

Bevor das Rennen beginnt, dürft Ihr erst einmal jede Menge individueller Einstellungen vornehmen. Wählt eines der Fahrzeuge, sucht Euch das Wetter aus, entscheidet Euch für ein geeignetes Reifenpaar, rüstet Euren Wagen mit der gewünschten Aufhängung aus und wählt die Art des Getriebes, Automatik oder Schaltung. Habt Ihr all diese möglicherweise rennentscheidenden Einstellungen vorgenommen, kann es auch schon losgehen. Ihr habt die Möglichkeit, im Championship eine komplette Meisterschaft zu fahren, im Time Attack-Modus auf die Jagd nach neuen Bestzeiten zu gehen oder den Arcade-Modus auszuprobieren. Im Letztgenannten kommt es darauf an, die Checkpoints in der vorgegebenen Zeit zu erreichen. Nur wenn Ihr innerhalb der Zeit im Checkpoint ankommt, dürft Ihr den nächsten Streckenabschnitt fahren.

Wer die Wahl hat, hat die Qual!

In diesem Menü könnt Ihr Euch das Wetter einstellen.

Anfänger sollten mit dem Automatikgetriebe fahren.

LUSTIGE PINSELSCHWINGER

Eine coole Zusatzoption ist das Menü Paint Shop. Hier könnt Ihr mittels eines kleinen Grafikprogrammes Eurer Karre ein völlig neues Outfit verpassen. Jedes einzelne Teil des Chassis, egal ob Kotflügel, Motorhaube oder Heck, kann angemalt werden. Sogar ein kleines Textprogramm ist mit eingeflochten, damit Ihr den Wagen beschriften könnt. Schreibt Euren Lieblingssponsor auf die Haube oder den Vornamen Eurer Omi ans Heck. Den neu kreierten Wagen könnt Ihr selbstverständlich mittels Controller Pak abspeichern und jederzeit wieder laden.

Verziert Euren Wagen so, wie es Euch gefällt.

MEISTER DER STRASSE

Im Championship-Modus geht es darum, möglichst viele Punkte zu erreichen. In der ersten Saison fahrt Ihr auf zwei Strecken und habt die zwei extrem schnelle Autos zur Verfügung stehen und Ihr diese auch voll ausfahren müßt, um eine Plazierung unter den ersten sechs des Rennens zu erreichen.

Hier gilt es, noch einige Plätze gut zu machen.

Wahl zwischen zwei verschiedenen Fahrzeugen. Ziel ist es, zehn Meisterschaftspunkte zu erreichen, um in die nächste Saison vordringen zu können. Punkte gibt es durch Eure Platzierungen. Je besser Euer Platz bei der Zieleinfahrt war, desto mehr Punkte gibt es. In der nächsten Saison geht die aufregende Jagd nach den Punkten mit einer neuen Strecke und zwei zusätzlichen Wagen weiter. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß es von Strecke zu Strecke schwieriger wird, eine gute Zeit zu fahren oder überhaupt ins Ziel zu gelangen. Das liegt vor allem daran, daß bereits in der zweiten Saison

Jetzt könnt Ihr Vollgas geben, die Strecke ist vorerst frei.

Im Rückspiegel könnt Ihr beobachten, ob Euch jemand auf den Fersen ist.

Der Fahrer hat sich etwas verschätzt und fliegt aus dem Kurs raus.

DOPPELTER SPASSFAKTOR!

In Wahnsinnstempo rauschen die beiden Fahrer in den Tunnel hinein.

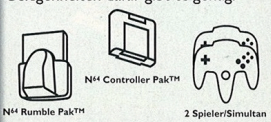
Richtig zur Sache geht es im Zwei-Spieler-Modus. Hier könnt Ihr Euch mit Euren Freunden heiße Rennen liefern. Natürlich könnt Ihr auch in dieser Spielvariante die Wagen benutzen, die Ihr Euch im Paint Shop selbst erstellt habt. Bei den aufregenden Rennen zu zweit, ist der Bildschirm zweigeteilt. Ihr solltet nach Möglichkeit immer den Bildschirm Eures Gegners beobachten, um stets über den aktuellen Rennverlauf informiert zu sein.

Am Ende eines Rennens könnt Ihr noch einmal die Highlights des Rennverlaufs betrachten.

FIRST LOOK INFO

TOPGEAR RALLY

Top Gear Rally ist eine ausgereifte Rallysimulation, die sauber und mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Sogar an die Bremslichter an den Fahrzeugen ist gedacht worden. Besonders beeindruckend ist der flüssige und schnelle Aufbau der Grafiken. Kein Ruckeln vermindert den Fahrspaß. Das Spiel wurde für das Controller Pak konzipiert. Ihr könnt also Eure Bestzeiten sowie Eure selbstgestylten Fahrzeuge jederzeit abspeichern. Außerdem unterstützt Top Gear Rally das Rumble Pak. Eines sei Euch gesagt, bei diesem Spiel werdet Ihr vom Rumble Pak durchgeschüttelt, daß Euch das Essen aus dem Gesicht fällt. Jedesmal, wenn Ihr mit Eurem Wagen an ein Hindernis knallt, wird das Rumble Pak aktiv. Gelegenheiten dafür gibt es genug.



Software © 1997 Boss Game Studios.
All other materials © 1997 KEMCO.

RACING

MRC
MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Pferdestärken, Staub & Asphalt!

Endlich sind die Tage gezählt, an denen Ihr vor Eurem Fernsehgerät kampieren mußtet, um die Fürsten des Asphalts bestaunen zu können. MULTI RACING CHAMPIONSHIP brettert mit Höchstgeschwindigkeit in fotorealistische Dimensionen, um sich die Pole Position in Sachen Action, Thrill und Nervenkitzel zu ergattern. Keine Kurve ist zu eng, kein Abhang zu steil und kein Tunnel zu düster, um mit den PS-starken Donnermaschinen der Zielflagge entgegenzurasen. Grünes Licht für ein atemberaubendes Rennspektakel, das sich mit Vollgas an die Spitze realistischer Motorsportspiele drängt. (mh)

Boxenstop

Bevor Ihr Euch im Übereifer auf die Piste begebt, um mit dem Wagen durch die engen Kurven zu schlittern, lohnt sich ein kleiner Blick in die Box. Dort erwarten Euch zehn Renngefährte, von denen eines

prächtiger als das andere ist. Ob Off-Road-Pickup, tiefer gelegter Straßenflitzer oder reinrassiger Rennwagen, die Auswahl ist so bunt wie die Lackierungen der Donnerschlitten. Das erkorene Gefährt dürft Ihr anschließend nach Belieben modifizieren. Nicht nur die Wahl zwischen Automatik- oder Schaltgetriebe, auch die optimale Einstellung von Reifen, Lenkung, Bremse und Stoßdämpfer erschließt bei jedem Neustart ungeahnte Perspektiven. Nachdem Ihr in einer langen Testreihe endlich Euren Traumwagen erstellt habt, könnt Ihr diese Einstellungen auf dem Controller Pak sichern.

Berg- und Talfahrt

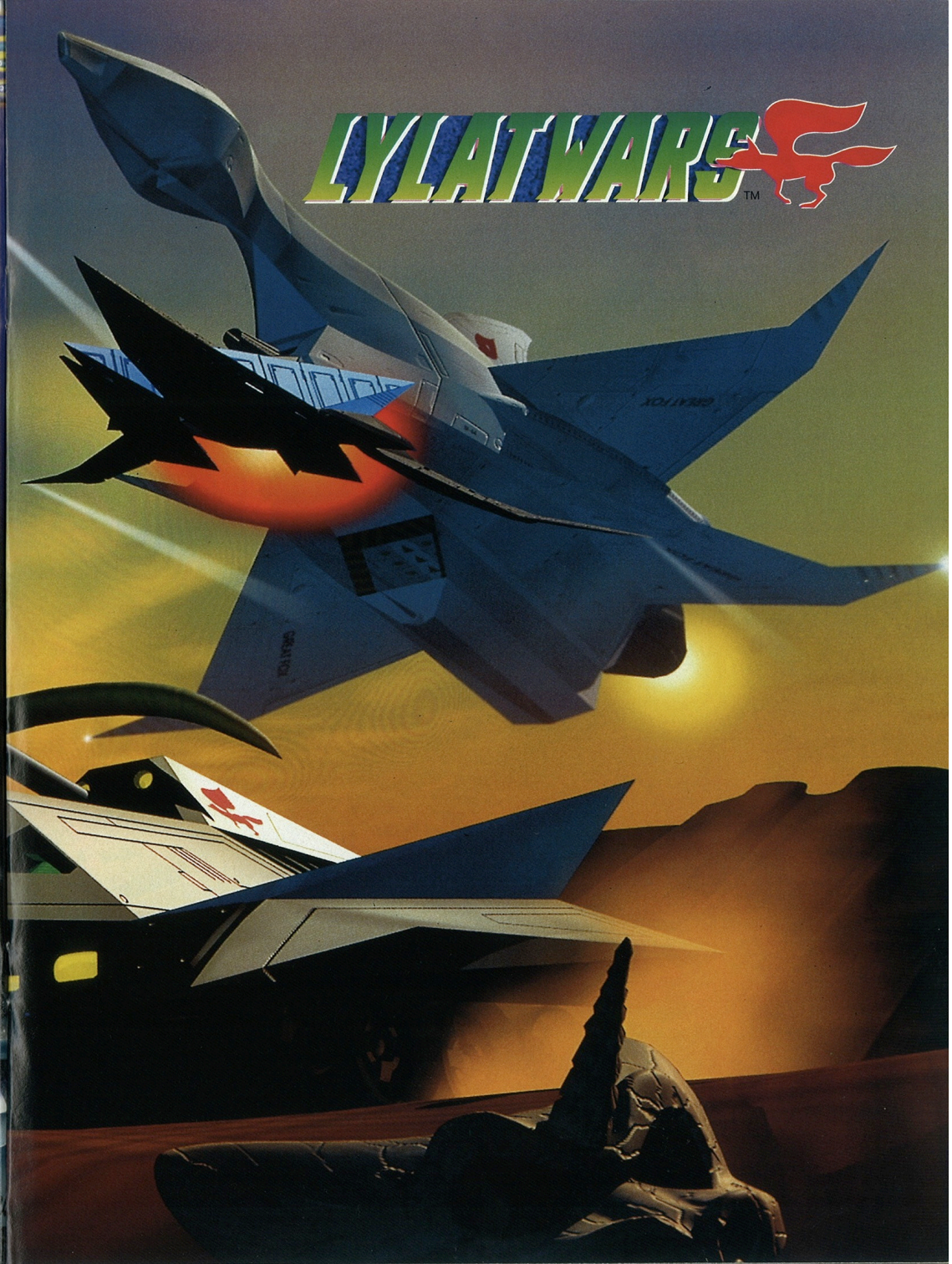
Nach langer Tüftelei an Eurer Stahlkarosse ist es nun an der Zeit, sich einen Kurs für die ersten Testfahrten auszusuchen. Zur Auswahl stehen

drei Strecken mit unterschiedlichen Anforderungen: der Sea Side Kurs (leicht), die Mountain Strecke (normal) und der Down Town Parcours

(schwer). Nicht nur die Kurse sind abwechslungsreich gestaltet und in ihrem Aufbau grundverschieden, auch innerhalb der einzelnen Strecken lassen sich während des Rennens mehrere Wege einschlagen. Hinweisschilder kündigen kurz vor einer Abzweigung die Fahrtmöglichkeiten an, die oftmals eine gehörige Abkürzung darstellen. Als besonderer Gag haben sich die Programmierer noch einige versteckte Abkürzungen einfallen lassen, die Eure unwissenden Gegner mit Sicherheit mächtig ins Schwitzen bringen werden.

©1997 Genki Co., Ltd.
©1997 Imagineer Co., Ltd. Licensed by NINTENDO

LYLATWARS™



© 1997 NINTENDO/RARE. GAME BY RARE.

© 1997 Nintendo

Wie steht es mit der Haftung?

Nur auf einer geteerten Straße entlangzuheizen, wäre eine recht öde Angelegenheit.

Bei MULTI RACING CHAMPIONSHIP wird einiges mehr geboten. Vom Asphalt geht es auf staubige Sandstrecken, schneebedeckte Bergpässe und in düstere Tunnels. Daß sich die Haftung des Wagens bei schlechtem Untergrund verändert, könnt Ihr Euch denken. Hier ist absolutes Fingerspitzengefühl beim Umgang mit dem Controller gefragt, damit Ihr nicht mit lautem Crash an eine Wand donnert. Der Sprecher kommentiert die spektakulären Szenen mit witzigen Sprachsamples.

Heizen, was das Zeug hält!

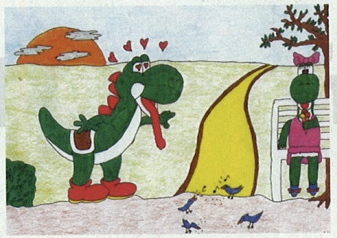
Im Rausch der Geschwindigkeit werdet Ihr sehr schnell die Zeit vergessen. Daß Ihr jeden Crash am eigenen Leib miterlebt, dafür sorgt das vibrierende Rumble Pak. Jeder Schlag gegen eine Mauer und die kleinste Berührung mit einem Konkurrenten läßt den Nintendo64-Controller in Euren Händen zucken und vermittelt Euch somit ein einzigartiges realistisches Fahrgefühl. Der Zwei-Spieler-Modus beschert die absolute Fun!

Mit unterschiedlichen Gefährten heizt Ihr gegen Euren Freund über den heißen Asphalt! Laßt die Reifen qualmen, sichert Euch die Pole Position und laßt das Rennen beginnen!

FIRST LOOK INFO

Den Programmierern von Imagineer wurde die Ehre zuteil, das erste realistische Asphaltspektakel für das Nintendo64 ins Rennen zu schicken. Neben Feinheiten beim Fahrverhalten auf den unterschiedlichen Fahrbahnbelägen setzt Multi Racing Championship auf unzählige Features bezüglich der Rennwagen. Somit kann der Spieler nicht nur zwischen zehn völlig unterschiedlichen Autos wählen, sondern diese auch noch nach Belieben modifizieren. Drei abwechslungsreiche Kurse verlangen dem Fahrer durch ständig wechselnde Fahrbahneigenschaften, Wetterlagen und Lichtverhältnisse alles ab. Mit dem Controller Pak lassen sich die Einstellungen der Autos speichern, während Euch das Rumble Pak Kollisionen hautnah spüren läßt. Um das Vergnügen zu perfektionieren, ist Multi Racing Championship zudem mit einem 2-Spieler-Modus ausgestattet, bei dem Ihr auf einem Split Screen gegen einen Freund ein heißes Rennen bestreiten könnt. Kommentiert wird das Renngeschehen mit witzigen Sprüchen eines Sprechers.

MAILBOX



Christian Schuster, Pforzheim

HI CLUB NINTENDO!

Es gibt eine Sache, über die ich mich in der letzten Zeit geärgert habe. Der STAR WARS-Wettbewerb!!! Viele, die bei diesem Wettbewerb mitgemacht haben, sind schon über 30 Jahre alt. Ich finde das ziemlich blöd. Unsereins hat doch dann überhaupt keine Chance. Könntet Ihr vielleicht eine Altersabstufung einführen? Dadurch hätten viel mehr Leute eine Chance zu gewinnen. Und zweitens wäre das auch fairer.

Euer Fan Thomas Vöckel, Neumarkt

Hallo Thomas,
um Deinen Ärger gleich zu beschwichtigen, wollen wir Deine Frage natürlich nicht unbeantwortet lassen. Was wir mit dem STAR WARS-Wettbewerb ausgelöst haben, hat es seit der Gründung des Club Nintendo Magazins noch nicht gegeben. Tausende von Einsendungen erreichten uns und verwandelten unsere Redaktionsräume in wahre Lagerhallen. Unter der Vielzahl von genialen Einfällen, die gebastelt, gemalt, gebacken, gedichtet, geprägt usw. wurden, waren im Verhältnis aber nur wenige Einsendungen von Club Nintendo-Fans, die bereits über 30 Jahre alt waren. Wir haben die Preise nicht nach dem Alter der Einsender vergeben, sondern nach Originalität. Zu Deiner Beruhigung sei gesagt, daß viele Einsendungen der jüngeren Nintendo-Fans weitaus einfallsreicher und fantasievoller waren, als die mancher älterer Semester.

Michael Kuhlmann, Dortmund

HI CLUB NINTENDO!

Ich möchte Euch ein dickes Lob aussprechen. Euer Abo ist wirklich toll. Jedes Mal freue ich mich, wenn ich das Heft in meinem Briefkasten entdecke. Hier noch einige Kritikpunkte. Es wäre besser, wenn Ihr im Heft schreiben würdet, wann das nächste Magazin erscheint. Außerdem wäre es toll, wenn Ihr bei einem N64-Spielbericht dazuschreibt, ob das Spiel das Controller Pak unterstützt.

Daniel Kurzbein, Dortmund

Holerö Daniel,
danke für das Lob. Es freut uns, daß Du immer pünktlich Deine Ausgabe des Club Nintendo Magazins erhältst. Das Erscheinungsdatum der jeweils nächsten Ausgabe haben wir aus zwei Gründen nicht im Heft vermerkt. Zum einen, um Platz für den Game Boy Pocket-Comic und Eure Rätsel zu sparen und zum anderen, um ein bißchen flexibel zu bleiben. Da es ab und zu vorkommt, daß wir aus aktuellen Gründen einige Seiten in allerletzter Minute ins Magazin aufnehmen, kann es schon mal vorkommen, daß sich das Erscheinungsdatum um ein paar Tage verzögert. Würden wir da ein festes Erscheinungsdatum angeben, müßten wir manchmal auf Aktualität verzichten. Und das wollen wir auf gar keinen Fall. Ein Blick in diese Ausgabe wird Euch zeigen, wie aktuell und umfangreich wir berichten. Da lohnt es sich doch, den Erscheinungstermin mal um ein paar Tage zu verschieben, oder?

HALLO CLUB NINTENDO REDAKTION!

Als ich neulich den letzten Bowser bei SUPER MARIO 64 besiegt habe, passierte mir etwas Tolles. Da mir meine Oma die ganze Zeit beim Spielen zugesehen hat, sah sie auch den Kuchen, den Mario zur Belohnung bekam, weil er die Prinzessin gerettet hat. Weil meine Oma so stolz auf meine Leistung war, bekam ich am nächsten Tag den gleichen Kuchen wie Mario. Er war sehr, sehr lecker, aber das könnt Ihr auf dem Foto ja selbst sehen.
P.S. Wie hat Mario eigentlich der Kuchen seiner Prinzessin geschmeckt?

Michael Karle, Meßstetten

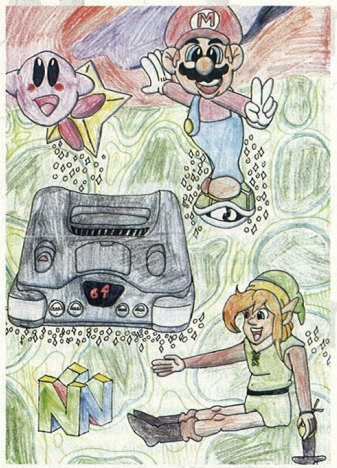
Hi Michael,
Du kannst Dir sicher vorstellen, daß uns allen hier beim Anblick Deines Kuchens das Wasser im Munde zusammengelaufen ist. Da hat sich Deine Oma aber wirklich mächtig ins Zeug gelegt. Wir sind schon am überlegen, ob wir unsere Großmütter nicht mit zur Arbeit nehmen. Vielleicht bekommen wir dann auch so ein Leckerchen geschenkt. Übrigens scheint Mario der Prinzessinenkuchen gut geschmeckt zu haben. Er hat ihn innerhalb weniger Minuten weggeputzt.

QUESTION MARK

Stimmt es eigentlich, daß einige der Redakteure Flugangst haben?

Jürgen Spocht, Elchenhain

Ja und nein! Der Coolste in unseren Reihen ist Marcus. Ihn scheint nichts erschüttern zu können. Je doller der Flug, desto wohler fühlt sich Marcus. Marco und Markus haben eine neutrale Einstellung zum Fliegen und freuen sich, wenn es mal wieder ins Ausland geht. Eher erdverbunden geben sich Thomas und Claude. Die beiden sind nur schwer davon zu überzeugen, daß das Fliegen ungefährlich ist. Thomas beruhigt seine angefressenen Nerven an der Bordbar. Claude ist davon überzeugt, daß Inlandsflüge die schlimmsten sind und tauscht mit John Flugerfahrungen aus. John ist der absolute Flugpaniker. Ihn können die anderen nur mit allergrößtem Zuspruch und einigen wohldosierten Schubsern ins Flugzeug bewegen. Er kennt sämtliche Flugkatastrophen-Filme auswendig. Sein Lieblingsfilm heißt „Überleben". In seinem Handgepäck befinden sich deshalb nur Sachen, die man nach einem Absturz in extremen Notsituationen gebrauchen kann.



Dominik Oedinger, Mönchengladbach

HI, IHR VOM CLUB!

Man mag es kaum glauben, aber ich schreibe Euch schon wieder einen Brief. Der wievielte es mittlerweile ist, weiß ich nicht mehr. Eine wichtige Frage liegt mir auf dem Herzen. In der Ausgabe 5/96 habt Ihr den Comic „Die Nacht des Grauens" vorgestellt. Am Ende des Comics wirft Mario die Frage auf, ob die Geschichte noch weitergeht. Das frage ich mich langsam auch. Wo bleibt denn nun die Fortsetzung?

Mario Schmadtke, Düsseldorf

Hallo Mario!
Zugegeben, es hat etwas gedauert... Aber was lange währt, wird endlich gut! In dieser Ausgabe des Club Nintendo-Magazins kannst Du zusammen mit allen anderen, die verzweifelt auf die Fortsetzung gewartet haben, die zweite Folge des Kult-Comics nachlesen. Wir wünschen Euch allen ein schaurig-gruseliges Leseerlebnis!

HALLO CLUB NINTENDO,

ich benötige demnächst eine Haushaltshilfe, da ich die Zeit, die normalerweise für den Haushalt vor-gesehen ist (morgens, wenn die Kinder in der Schule sind), damit verbringe, mit meinem Nachbarn MARIO KART 64 zu spielen. Er wurde am Hintern operiert und ist im Krankenstand (Der Nachbar ist gemeint! Anm. der Red.). Da er noch Schwierigkeiten beim Sitzen hat, spielt er teilweise kniend über die Sessellehne gebeugt. Wir sind absolut süchtig nach MARIO KART 64! Unsere Lieblingsstrecke ist das Wario Stadium und unsere Lieblingsfahrer sind Toad und Wario. Nur eine Kritik haben wir: Drei Runden sind uns zu kurz. Es wäre super, wenn man die Rundenanzahl individuell einstellen könnte.
P.S.
Letztens suchte ich an meinem PKW-Lenkrad den Z-Trigger, um einen vor mir trödelnden Sonntagsfahrer aus der Bahn zu werfen!

Gudrun Kutsche (35), Göggingen

Servus Gudrun!
Eine Haushaltshilfe wird Dein Problem nicht lösen können. Du solltest versuchen, das Haus mit Eisenträgern richtig zu befestigen. Ist ja auch ziemlich anstrengend, den ganzen Vormittag das Haus zu halten. Deinem Nachbarn möchten wir für seinen tapferen und akrobatischen Einsatz auf dem Sessel gratulieren. Da sieht man mal wieder, daß einen echten Nintendo-Fan kein noch so großes Hindernis vom Spielen abhalten kann. Er sollte allerdings darauf achten, nicht vornüber vom Sessel zu kippen, sonst kann er sich auf eine weitere Operation gefaßt machen. Es stimmt, die Rundenanzahl kann man bei MARIO KART 64 nicht einstellen. Wir sind allerdings der Meinung, daß Du es auch lieber bei drei Runden pro Kurs belassen solltest. Dein Rennfieber scheint sich auch auf den öffentlichen Straßenverkehr auszubreiten und da könnten Bananenschalen, Schildkrötenpanzer oder Blitze fatale Folgen haben!

FOTO DES MONATS

Da blieb uns doch glatt die Spucke weg! So einen knallig bunten Controller haben wir noch nie gesehen. Ihrer Fantasie freien Lauf hat hier die Künstlerin Susa Nientiedt aus Unna gelassen. Sie selbst beschreibt sich mit den Worten: „Ich bin vom N64-Fieber befallen!". Wenn das Nintendo-Fieber solche künstlerischen Höchstleistungen verursacht, können wir nur hoffen, daß die süße Susa möglichst viele Leute ansteckt!

KOCH CORNER

Was gibt es schon Schöneres, als in Muttis Küche Chaos zu hinterlassen und was Feines zusammenzubasteln? Deshalb heißt es auch diesmal wieder: Kochlöffel in die Hand und ran an den Topf! Henry Dettmer aus Crendsburg war so begeistert von Yoshis Cookies, daß er uns gleich selbst ein leckeres Rezept zugeschickt hat:

BOMBERMANS MARZIPANBOMBEN

Ihr braucht dazu
130 g Marzipan,
2 Esslöffel Nuss-Nougat-Creme,
1 Tüte Puddingpulver,
2 Esslöffel Milch,
3 Esslöffel Kokos oder/und Mandeln,
9 Esslöffel Mehl.
Diese Zutaten vermengt Ihr und und legt die wohlgeformten Bömbchen dann auf ein eingefettetes Backblech aus. Jetzt muß das Ganze bei ***175 Grad*** im vorgeheizten Ofen ***10 Minuten*** lang backen. Fertig sind die Marzipanbomben!

JOKE BOX

Zwei Roboter treffen sich in der Großstadt. Einer der beiden steht zwischen einer Telefonzelle und einem Feuermelder. „Willst Du mich nicht Deinen beiden Freundinnen vorstellen?" – „Ach, die beiden kannst Du vergessen. Die Gelbe sagt überhaupt nichts und die kleine Rote schreit wie am Spieß, wenn man sie nur antippt."

Alexander Eckrich, Kaufbeuren

Wieder einmal gab es Zeugnisse. Als Fritzchen nach Hause kommt, fragt die Mutter: „Na, wie ist Dein Zeugnis denn ausgefallen?" Antwortet Fritzchen: „Das habe ich meinem Freund mitgegeben. Der will seinen Vater damit erschrecken!"

Thomas Uhl, Lahr

Ein Mann kommt an die Theaterkasse: „Ich hätte gern zwei Karten." „Für Tristan und Isolde?" „Nein, für meine Frau und mich."

Anton Janker, Harrling-Zandt

„Marcus", fragt der Mathelehrer, „wieviel sind 2 und 2?" „4!" „Gut, und wieviel sind 4 und 4?" „8!" „Schön, und was kommt nach 8?" „Die Tagesschau!"

Frederik Funk, Senden

FORUM

Wow! Auch diesmal war die Beteiligung an unserem Forum wieder riesengroß. Wir wollten von Euch wissen, was Euch alles zum Thema Zubehör einfällt. Dabei habt Ihr wirklich Kreativität bewiesen. Uns erreichten grandiose Ideen, von denen einige sicher (noch) zu utopisch sind, um ernsthaft über sie nachzudenken. Dennoch erhielten wir auch Vorschläge, die sich bereits jetzt in die Tat umsetzen lassen würden. Doch lest selbst, auf welche Ideen Ihr gekommen seid...

EIN MODUL, DAS SPRICHT!

Ich finde es schon jetzt toll, was es alles an Zubehör gibt. Aber natürlich kann man noch vieles ändern. Mir würde zum Beispiel eine Art Sprachmodul Spaß machen. Das wäre vor allem bei Rollenspielen und Action-Adventures eine Überlegung wert. Ich stelle mir vor, daß man dadurch das Spiel noch intensiver erlebt. Das wäre dann fast so, wie in einem Spielfilm, wenn man hört, was gesagt wird. Eine weitere tolle Idee wäre ein Game Boy, auf dem man auch Super Nintendo-Kassetten abspielen könnte. Richtig mit farbigem Bildschirm, fast wie ein kleiner Fernseher. Doch bis zu dieser Entwicklung muß ich mich wohl noch ein bißchen gedulden.

Pamela Demske, Bodenfelde

NINTENDO64 REGAL

In der letzten Ausgabe habt Ihr nach Ideen für mögliches Zubehör gebeten. Nun, mein Vorschlag lautet wie folgt: wie wäre es mit einem Regal, in das man das Nintendo64 integrieren kann? Mit Ablagen und Fächern für Spielanleitungen, Controller usw. Daß es so etwas noch nicht gibt, ist ziemlich ärgerlich, denn man weiß nicht wohin mit dem oben genannten und ständig liegt alles im Weg. Das Regal könnte etwa so aufgebaut sein: In der Mitte das Nintendo64, eventuell mit 64DD-Laufwerk, darunter eine Ablage für max. 2 Controller und auf beiden Seiten Fächer für Anleitungen oder Zubehör wie beispielsweise das Rumble Pak.

Michael Jahr, Stolberg

64-SPIELER-ADAPTER

Ich besitze bereits einiges Zubehör, unter anderem auch einen Super Game Boy. Wie wäre es, wenn Nintendo etwas entwickeln würde, das dem Super Game Boy ähnlich ist und mit dem man nicht nur Game Boy-Spiele, sondern auch Super Nintendo-Spiele auf dem Nintendo64 spielen könnte. Gut, oder? Mein zweiter Vorschlag ist, für das Nintendo64 einen 64-Spieler-Adapter zu konstruieren. Sicher würde es dann aber noch ein wenig dauern, bis ein Spiel entwickelt ist, das man mit 64 Spielern spielen kann.

Robin Wieheißternur, Bonn

NETZKABEL

Zubehör ist für mich eine Erweiterung des Spielspaßes. Deshalb habe ich mir neben den bestehenden Zubehörteilen (Rumble Pak und Controller Pak) etwas ausgedacht, was wahrscheinlich noch Zukunftsmusik ist. Wie wäre es mit einem Adapter, mit dem man mehrere Nintendo64-Konsolen verbinden kann und somit bestimmte Spiele mit beliebig vielen Spielern spielen könnte? Für diese Erweiterung würden sich Sportspiele anbieten. Bei einem Fußbalspiel könnte man zu elft spielen, wobei jeder Teilnehmer seinen eigenen Spieler steuern könnte. Da das vermutlich zu einem Chaos führen würde, wären Spiele mit weniger Sportlern natürlich besser geeignet. Hierbei denke ich beispielsweise an Volleyball (6 Spieler) oder Basketball (5 Spieler). Aber im Ernst: Die Idee finde ich selbst ein bißchen crazy.

Sven Kramer, Senden

AFFENGEIL!

Zum Thema Zubehör fällt mir nur eins ein: Affengeil! Ja, Ihr habt richtig gelesen! Ich finde, eine Konsole ohne gutes Zubehör, wie z.B. extravagante Controller, Controller Paks usw., wäre ihr Geld nicht wert. Besonders freue ich mich – sicher bin ich da nicht der Einzige – auf das Rumble Pak, denn es muß einfach ein unglaubliches Spielgefühl sein, wenn es so richtig wackelt! Ich hoffe jedenfalls, daß viele andere Spiele auch durch das Rumble Pak unterstützt werden, denn dann würden sie erst richtig Spaß machen!

Stefan Müller, Moormerland

KREATIV PAK

Wißt Ihr, was cool wäre? Ein Pak, das es ermöglicht, die Spielfigur(en) nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Dann könnte jeder seine Lieblingsfigur so aussehen lassen, wie er wollte. Dick oder dünn, groß oder klein, helle oder dunkle Haare, Asiate oder Farbiger, Punk oder Gottesanbeter, alles wäre möglich. Bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 und NBA HANGTIME gibt es schon Ansätze in diese Richtung. Noch cooler wäre es, wenn man auch Häuser, Rennstrecken oder Landschaften gestalten könnte. Natürlich würde das auch den Programmierern die Möglichkeit eröffnen, zusätzliche Strecken oder Charaktere zu kreieren und diese auf zusätzlichen Paks zu verkaufen. Das könnte bedeuten, daß es zum Beispiel ein Rennspiel mit drei Strecken gibt und das für dieses Spiel später ein zusätzliches Pak erscheint, das drei weitere Strecken beinhaltet. Wäre das nicht cool?!

Kalle Hamm, Frankfurt

RENNFEELING

Zu Eurem Forumthema möchte ich sagen, daß ich sehr viel von Eurem Zubehör halte und mich freue, daß Ihr sogar die Leser um Ihre Meinung bittet. Für Autorennen könnte ich mir einen Spezialcontroller vorstellen, der Lenkrad und Gaspedal simuliert. So ein Gerät würde die Illusion steigern, selbst mitten im Renngeschehen zu stehen. Außerdem könnte ich mir ein Zeichenprogramm für das Nintendo64 vorstellen. Als Zubehör wäre dann sogar ein Drucker denkbar, um erstellte Werke auch auf Papier zu bringen.

Daniel Wißmann

AIR- UND SUN PAK

Für Euer Zubehörforum habe ich ein paar nützliche Ideen. Wie wäre es beispielsweise mit einem Air Pak für den zweiten Teil von Pilotwings? Wenn man mit den Fluggeräten nach unten zieht, müßten dann kühle Winde aus dem Pak kommen. Für Shoot 'em ups könnte ich mir ein Sun Pak vorstellen. Schießt man mit einer heißen Waffe, wärmt sich das Pak auf. Eine weitere Idee wäre das Sound Pak. Wird man beim zweiten Teil von Turok von einem Dino gebissen, gibt das Pak einen ohrenbetäubenden Schrei von sich.

Markus Baake, Bergrheinfeld

EINZIGARTIGE FEATURES

Nicht nur technisch, sondern auch in punkto Erweiterungsmöglichkeiten ist das Nintendo64 anderen Konsolen auf dem Markt weit voraus. Expansionsport, Controller-Schacht und die Möglichkeit zur Speichererweiterung – welche andere Konsole kann mit derartigen Features aufwarten? Schon das Super Nintendo und das legendäre NES besaßen einen Erweiterungsschacht, der aber leider bei uns nie zum Einsatz kam. Ich hoffe, dieses Schicksal bleibt dem Nintendo64 erspart, so daß auch die europäischen Videospieler in den Genuß des 64DD kommen. Nintendo sollte sich auch die Sache mit der runden Scheibe noch einmal durch den kopf gehen lassen. Mit einem DVD-Laufwerk wären alle Speicherplatzprobleme gelöst. Man könnte das Nintendo64 zu einem richtigen „Multi-Entertainment-System" ausbauen. Umfangreiche Games mit riesigen Zwischensequenzen und Unmengen von Sprachsamples, sowie das Abspielen von Musik- und Video-DVDs wären möglich. Um lästige Ladezeiten zu vermeiden, könnte man immer einen Teil des Spiels auf einem beschreibbaren Modul oder einer Diskette des 64DDs zwischenspeichern. Vielleicht könnte man einem möglichen DVD-Laufwerk sogar einen mehreren MByte großen Speicher einbauen.

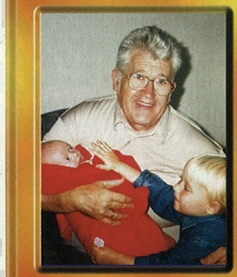
Patrick Köhn, Osterholz-Scharmbeck

NOCH DREIDIMENSIONALER?

Die neue Nintendo64-Konsole gehört zwar noch nicht zu meinem Repertoire, aber ich habe sie mir bereits im Geschäft angesehen. Was Ihr da entwickelt habt, stellt wirklich alles Bisherige in den Schatten. Herzlichen Glückwunsch. Zum Thema Zubehör erden die richtigen Spiele-Fans natürlich die meisten Anregungen liefern, doch spontan kommt auch mir eine Idee, die ich an Euch weitergeben möchte. Zur Perfektionierung der neuen dreidimensionalen Darstellungen wäre es fantastisch, wenn man, ähnlich wie bei den 3-D-Kinofilmen, z.B. mit einer 3-D-Brille, einen weiteren holographischen Effekt erzielen könnte. Vorausgesetzt, daß man so etwas auch programmieren kann, wäre dies natürlich eine Anregung, die an die einzelnen Sofwareschmieden weitergegeben werden sollte.

Ulrich Kramer, Dortmund

DER OPA VOM REVIER



Aus Schöppingen schreibt uns Adolf Scheidgen, der nicht nur begeisterter Großvater, sondern auch begeisterter Videospieler ist. Obwohl er erst mit 58 Jahren seinen ersten Game Boy in Händen hielt, entwickelte er schnell ein Fable für alle kniffligen Spiele. Seitdem er sich im Ruhestand befindet, hat er sein Hobby noch intensiviert und nennt heute Game Boy, Super Nintendo und Nintendo64 sein Eigen. Besonders angetan haben es ihm Action Adventures und Rollenspiele, deshalb freut sich Adolf auch am meisten über das im nächsten Jahr erscheinende ZELDA-Abenteuer für das Nintendo64. Wenn der heute 64jährige mal nicht gerade Videospiele spielt, unterstützt er sein Lieblingsteam im bezahlten Fußball, Schalke 04, die Liebe vom Revier. Ob er auch blau-weiße Controller hat?

49 - 1

Unser bester und treuester Fan heißt Manuel Schirra. Das jedenfalls behauptet der 11jährige von sich selbst. Zur Zeit ist Manuel mit Sparen beschäftigt, denn er will sich SUPER MARIO 64 anschaffen. Bisher hat er ganze 49 Mark gespart, von denen er jedoch eine für das Porto dieses Briefes opfern mußte. Natürlich ist der gutaussehende Ehranger auch ein begeisterter Videospiel-Fan, wobei es ihm besonders MARIO KART 64 angetan hat. Sitzt er mal nicht im Kart, vertreibt sich Manuel die Zeit mit Pizza essen und „Gute Zeiten Schlechte Zeiten" schauen. Außerdem gehören schwimmen und radfahren zu seinen Hobbys. Ach ja, einen großen Wunsch hatte unser treuster Fan noch, er wollte als Spielerprofil im Magazin veröffentlicht werden. Hat geklappt.

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE

THEMA INTERNET

In der nächsten Ausgabe erwarten wir von Euch eine Briefeflut zum Thema Internet. Schickt uns alles, was Euch zum Thema einfällt. Habt Ihr Zugang zum Internet? Wenn ja, wie findet Ihr unsere Seite? Wie gefällt Euch das Medium Internet? Was könnte sich daraus entwickeln? Holt Ihr Euch Informationen zu Spielen aus dem Internet? Welche Sites interessieren Euch im Internet? Eure Briefe schickt Ihr unter dem Stichwort „Forum" an die bekannte Redaktions-Adresse.

CLUB Nintendo ONLINE

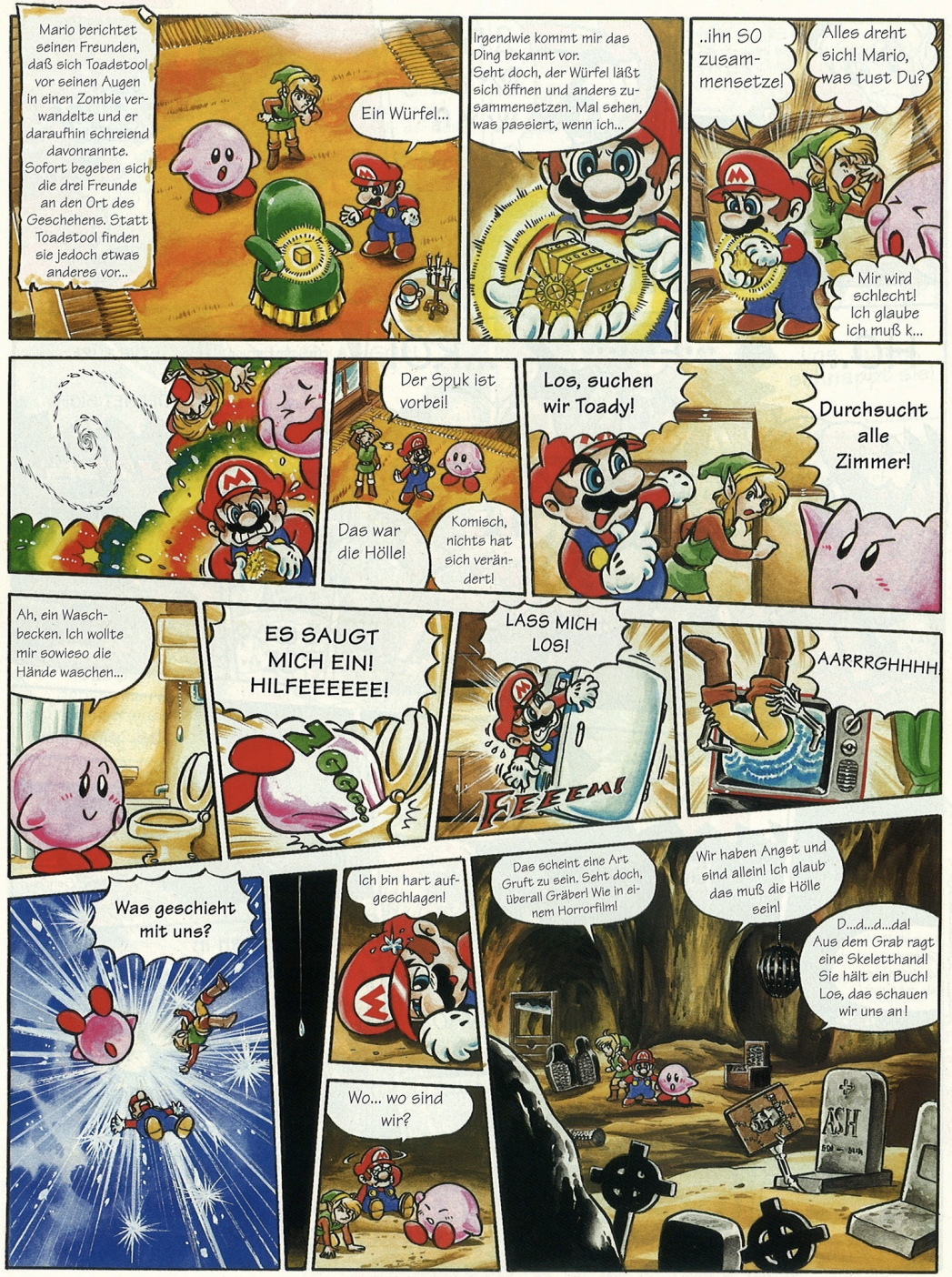
Unsere Internet-Adresse:

WWW.NINTENDO.DE

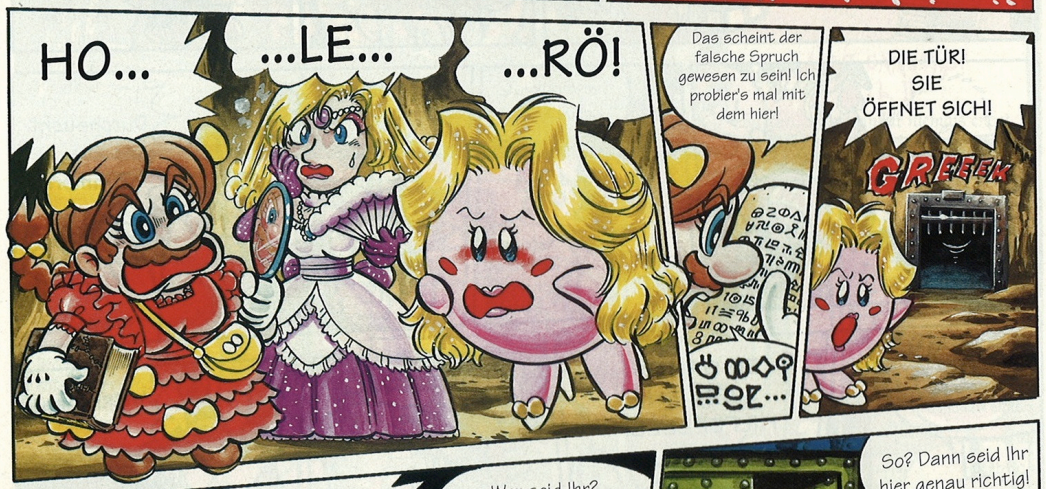
Eigentlich war es eine Nacht wie jede andere. Abgesehen davon, daß wieder einmal Halloween war und das tobende Unwetter seinen Beitrag zur Geisternacht leistete. Doch noch etwas sollte diese Nacht zu einer Nacht machen, die unvergeßlich bleiben würde. Zumindest für drei uns wohlbekannte Helden. Für sie sollte es die

DIE NACHT DES GRAUENS, TEIL II

werden, die scheinbar niemals endet.



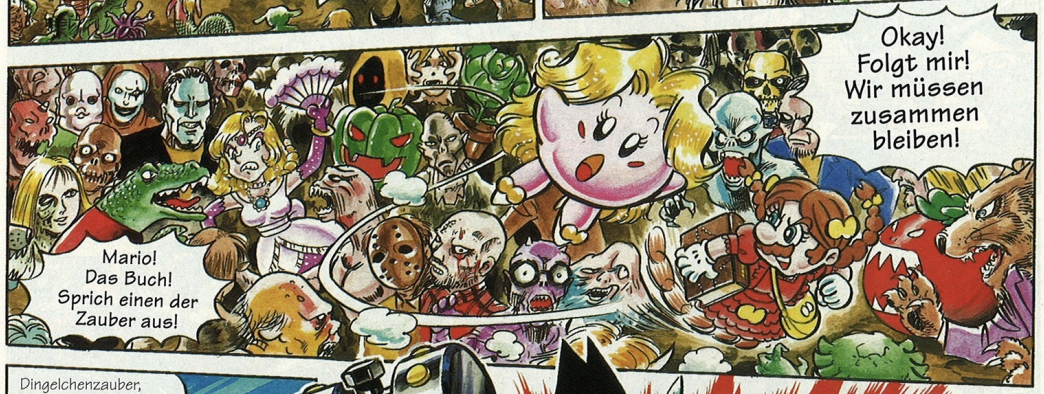
Hm, das scheint ein Zauberbuch zu sein! Vielleicht hilft es uns weiter...
ZAPP!


HO...
...LE...
...RÖ!
Das scheint der falsche Spruch gewesen zu sein! Ich probier's mal mit dem hier!
DIE TÜR! SIE ÖFFNET SICH!
GREEEK

Dies ist das Traumland...das ALPTRAUMLAND!
Wer seid Ihr? Und was habt Ihr im Elmstreet-Tunnel zu suchen?
WHOA!
So? Dann seid Ihr hier genau richtig! Nach Euch!
Sehr aufmerksam!
Na toll! Der Gang sieht nicht viel besser aus als die Gruft!
Ich kann in diesen Schuhen kaum laufen! Ich will zurück ins Traumland!
Wir, ähm, wir sind die Putzkolonne! Wir, wir sollen die Bude von Abigor mal wieder so richtig auf Vordermann bringen!
Willkommen in Abigors Tempel Infernum!
POW!

Hölero, wen haben wir denn da? Mario, Link und Kirby! Der Fratzenwald der Videospiel-Szene! Willkommen in der Hölle!
Ich bin ABIGOR!

Sicher seid Ihr gekommen, um Toadstool zu befreien!
Ein netter Plan, doch Eure Mission endet hier!
Los, Jungs, schnappt sie!


Okay! Folgt mir! Wir müssen zusammen bleiben!
Mario! Das Buch! Sprich einen der Zauber aus!

Dingelchenzauber, Schubberfluch, Fellfroschmutation... Hier! Der Düster-Helden-Horror!

Das ist es!

Gesagt, getan! Kurz nachdem Mario die Zauberformel ausgesprochen hat, verwandeln sich unsere drei Freunde in das HÖLLISCHE DREIGESTIRN! Wenn Ihr sehen wollt, was nun passiert, solltet Ihr JETZT die Seite umblättern! Wenn Ihr es wagt...

PARTY IN...
...DER HÖLLE!
EEEK!
OH!
Abigor! Die waren ganz gemein zu uns und haben uns gehauen! Die machen mir Angst...
Schon gut, laßt uns verschwinden! Aber freut Euch nicht zu früh, ich komme wieder!
Toadstool, hier ist Dein Retter!
Geliebte! Nun endet die Zeit der Entbehrung! Ich hab Dich wieder!
Deine Mutter schrubbt Toiletten in der Hölle!
Angebetete! Was sprichst Du?! Du mußt besessen sein! Doch meine Liebe ist stärker als dieser Fluch!
Mario...
Mario, mein Retter! Halt mich fest und laß mich nie wieder allein!
Das verspreche ich! Niemand wird uns nun mehr trennen!

Alles, was uns jetzt noch fehlt, ist ein Zauberspruch, der uns zurück in unsere Welt bringt! Ah, der hier scheint genau richtig zu sein!
ZAPP!
POW!
Servus, Gruezi und Hallo! Willkommen beim Musikantenstadl!
AEEEE!
Wo... wo zum Teufel sind wir denn hier gelandet?!
MUSIKANTENSTADL
Ich weiß nicht, wo wir sind, aber eins ist sicher, das hier ist schlimmer als die Hölle!
Wow! Von diesen Veranstaltungen habe ich schon mal im Fernsehen gehört! Soll sich allerdings äußerst negativ auf den Geisteszustand auswirken.
Hey, Link! Welches Schweinderl hättest Du gern? Also ich nehme das, das sich da am Spieß dreht!
Mario, komm rüber! Hier geht 'ne Party ab!
Im Drehbuch steht, ich muß jetzt ENDE sagen!

ES HAT EIN WENIG GEDAUERT, BIS IHR ENDLICH DIESES POWERMODUL IN DIE KONSOLEN SCHIEBEN KÖNNT. ABER EINES IST SICHER: DIE WARTEZEIT HAT SICH GELOHNT! RARE IST ES GELUNGEN, FAST ALLE BEKANNTEN SPIELVARIANTEN IN BLAST CORPS ZU VEREINEN. ACTION, SIMULATION, STRATEGIE, PUZZLE UND SOGAR EINE PRISE ADVENTURE WARTEN DARAUF, VON EUCH BEWÄLTIGT ZU WERDEN. VERTEILT ÜBER UNSEREN GESAMTEN PLANETEN WARTEN GEFÄHRLICHE MISSIONEN AUF EUREN EINSATZ UND EURE HILFE. DENN NUR IHR SEID IN DER LAGE, MIT HILFE DER ZERTRÜMMERUNGSMASCHINEN DIE ATOMARE KATASTROPHE ZU VERHINDERN. (TG)

BLAST CORPS™*

Der Transporter weicht keinen Gebäuden aus!

AUSSER KONTROLLE

In naher Zukunft wird die zunehmende Technisierung das Leben erleichtern. Computer regeln die Tagesgeschäfte und sorgen für Sicherheit. Aber auch die leistungsfähigsten Maschinen neigen dazu, dann und wann technische Defekte zu produzieren. Die daraus folgenden Geschehnisse reichen von harmlos über kritisch bis hin zu katastrophal – wie im vorliegenden Fall. Ein computergesteuerter Transporter ist durch einen Programmfehler außer Kontrolle geraten und steuert mit seiner atomaren Fracht auf ein dicht besiedeltes Stadtgebiet zu. Eine Kollision mit einem Gebäude hätte fatale Folgen! Als Mitglied des BLAST CORPS-Teams ist es Eure Aufgabe, den Weg des Transporters von allen Hindernissen zu befreien. Dazu stehen Euch vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung. Verschiedene Fahrzeuge und Gefährte können die Welt retten, wenn Ihr deren Steuerung perfekt beherrscht.

Durch die Raketenkamera könnt Ihr Euch einen Überblick verschaffen!

BONUSRUNDEN UND MEDAILLEN

Ihr erhaltet eine Nachricht, wenn alle Aufgaben erledigt sind!

Die Rettung des Transporters bringt Euch eine Goldmedaille ein. Für die Erledigung der anderen Aufgaben gibt es die Zweite!

Katastrophenvermeidung ist nicht die einzige Aufgabe, die Euch bei BLAST CORPS erwartet. Innerhalb der Rettungsmissionen könnt Ihr weitere Aufgaben erledigen, die Euch den Zugang zu besonderen Orten ermöglichen. In den meisten Leveln existieren schwer zugängliche oder versteckte Orte, die einen weiteren Weg auf der Planetenoberfläche öffnen. Aktiviert Ihr beispielsweise die Kommunikationspunkte eines Abschnitts, erhaltet Ihr Zugang zu Bonusrunden, in denen Ihr ein Fahrzeug geschickt durch einen schwierigen Parcours steuern müßt.

Goldmedaillen sind Voraussetzung dafür, zu den schwierigeren Missionen zugelassen zu werden. In jedem Level könnt Ihr zwei dieser begehrten Trophäen erreichen, wenn Ihr den Weg des Transporters freilegt und den gesamten Level erkundet.

ZERSTÖRUNG IM SEKUNDENTAKT

Im Intro der Trainingslevel könnt Ihr einiges über die Steuerung erfahren!

Alle Rettungsaktionen unterliegen einem engen Zeitplan, denn der Transporter nimmt seinen Weg ohne Rücksicht auf Eure Schwierigkeiten. Oftmals müßt Ihr die Fähigkeiten verschiedener Vehikel kombinieren, um den Level erfolgreich zu beenden. Zu Beginn des Spiel habt Ihr die Möglichkeit, verschiedene Probeeinsätze mit den zur Verfügung stehenden Maschinen zu spielen. Ihr solltet nicht zögern, diese Einsätze solange zu wiederholen, bis Ihr die Steuerung der Geräte im Schlaf beherrscht – denn in den eigentlichen Katastropheneinsätzen bleibt Euch keine Zeit zum Test!

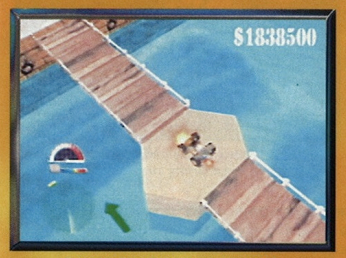
Erst, wenn Ihr alle Aktionen beherrscht, könnt Ihr Euch den weiteren Aufgaben zuwenden!

© 1997 NINTENDO/RARE. Game by RARE.

CHAOS DISTRIKT

ZOOM IN

TRANSFERGEFÄHRT



Folgt mit dem Turbobuggy den RDUs, um zum J-Bomb zu gelangen!

Ihr beginnt die Mission im Chaos District an Bord des Turbobuggys. Allerdings habt Ihr mit ihm nicht die Möglichkeit, die riesigen Gebäudekomplexe im Weg des Transporters einzureißen. Ihr müßt Euch folglich eine effektivere Zertrümmerungsmaschine suchen. Folgt den RDUs, die sich auf dem Boden befinden. Sie führen Euch direkt zum J-Bomb, der für die vor Euch liegende Aufgabe besser geeignet ist. Beim Niederreißen der Häuser solltet Ihr versuchen, die Stampfattacke des J-Bombs möglichst in der Mitte der Dachflächen auszuführen, um mit einem Schlag große Teile des Hauses zum Einsturz zu bringen.

Die Stampfattacken des J-Bombs reißen große Löcher in die Gebäudekomplexe!

DIE 2. MEDAILLE

DAS SCHIFF ZÄHLT

Die Voraussetzungen für die Auszeichnung mit einer zweiten Medaille schließen die Zerstörung des Schiffes im Hafen ein. Allerdings könnt Ihr nicht den J-Bomb verwenden, um das schwimmende Gebilde zu zerstören. Ihr müßt ins Cockpit des Rocket Crushers steigen, um das Schiff zu versenken. Sammelt so viele Raketenkisten wie möglich ein und fahrt zum Schiff. Dort müßt Ihr versuchen, den richtigen Abstand zum Schiff zu finden, damit Eure abgefeuerten Raketen an der richtigen Stelle einschlagen.

An dieser Stelle ist der Rocket Crusher geparkt!

Eure Raketen treffen, wenn Ihr den richtigen Abstand zum Schiff einhaltet!

Diese Kugeln befinden sich auf offener See!

Berührt sie, um sie zu zerstören!

KUGELKOLLER

In der Nähe der Leuchtturminsel auf dem Meer befinden sich mehrere schwebende Silberkugeln auf offener See. Mit Hilfe des J-Bombs könnt Ihr sie fliegend erreichen und zerstören. Versucht, das Fluggerät genau auf die Kugel zu steuern, um sie zu eliminieren. Eine weitere Kugel könnt Ihr unter der großen Brücke, über die sich der Transporter bewegt, finden. Versucht, den J-Bomb knapp über der Flußoberfläche unter die Stahlträger der Konstruktion zu steuern und die versteckte Kugel zu erwischen.

SEEGEWÖLBE

Ein Flug über den Ozean ermöglicht Euch den Blick auf ein transparentes Gewölbe, in dem sich der Rennwagen befindet. Der Weg ins Innere liegt versteckt auf dem Felsplateau. Folgt dem Gang in Richtung der Steilwand. Nehmt Ihr die Oberfläche des Plateaus genau unter die Lupe, bemerkt Ihr bestimmt ein dunkles Quadrat in der Rasenfläche. Dieses Quadrat bildet den Eingang in den Tunnel. Laßt Euch mit dem J-Bomb nach unten fallen und folgt dem Gang zum geparkten Rennwagen. Mit ihm könnt Ihr die letzten RDUs aktivieren und den Level mit der zweiten Goldmedaille abschließen.

Das dunkle Quadrat bildet den Eingang zum Gewölbe!

Im Rennwagen könnt Ihr die letzten RDUs aktivieren!

SILBERSTADT

TRUCKDESASTER

Das Heck des Monstertrucks ist eine mächtige Waffe!

Der Monstertruck ist das Fahrzeug, mit dem Ihr hier umgehen müßt. Euch bleibt bei der Geschwindigkeit des Transporters und der ungünstigen Lage der Gebäude keine Zeit, eines der anderen Gefährte einzusetzen. Ihr müßt dafür sorgen, daß Ihr die Gebäude nach Möglichkeit immer mit der Lade des Lasters einreißt. Achtet dabei darauf, rechtzeitig die R-Taste zu betätigen, um den Wagen ins Schlittern zu bringen. Vermeidet bei der Fahrt in Richtung der Häuser die Grünflächen, die hier zahlreich vorhanden sind. Einen besonderen Trick ermöglichen Euch kleine Felsen in der Nähe einiger Gebäude. Fahrt mit Vollgas über die Felsen hinweg und rammt anschließend das nahestehende Haus, um es mit einem Schlag dem Erdboden gleich zu machen.

Benutzt die Felsen, um mehrere Teile des Gebäudes mit einem Schlag zu zerstören!

DIE 2. MEDAILLE

U-BAHN-GLEISE

Unterhalb der Stadt befindet sich ein versteckter unterirdischer Schienenstrang, den Ihr mit der Lok befahren könnt. Begebt Euch mit dem Truck an die Stelle, an der ein Betonblock auf der Straße liegt. Schiebt diesen Block aus dem Weg und verlaßt den LKW. Auf Schusters Rappen könnt Ihr jetzt den schmalen Gang benutzen, der in eine Grube führt. Unten angekommen besteigt Ihr den Bulldozer und mit Hilfe seiner Schaufel schiebt Ihr die TNT-Kiste vor die Tür. Diese Tür versperrt den Zugang zum versteckten Tunnel. Die Explosion der Kiste sprengt die Tür und Ihr könnt den Zug betreten.

Am Betonblock führt eine Rampe in die Grube!

Die TNT-Kiste öffnet den Geheimgang!

WISSENSLABYRINTH

Der Wissenschaftler hat seinen Wohnwagen an einem geheimen Ort abgestellt. Ihr könnt ihn treffen, nachdem Ihr den Zug ans andere Ende des Schienenstranges befördert habt. Besteigt den Rocket Crusher und fahrt mit ihm zurück an die Rampe, die Euch in die Grube des Bulldozers führt. Begebt Euch nach unten und folgt den Schienen zu Fuß. An einer bestimmten Stelle könnt Ihr den Tunnel nach unten verlassen und einen Wagen finden. Mit seiner Hilfe könnt Ihr das dortige Labyrinth erkunden und auch den Wohnwagen des Wissenschaftlers entdecken.

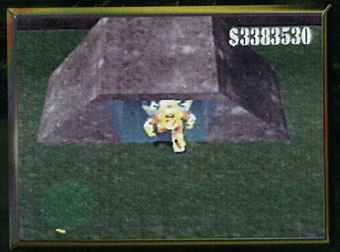
Verlaßt den Tunnel an der richtigen Stelle, um den Polizeiwagen zu finden!

Innerhalb des Labyrinths könnt Ihr den Wohnwagen des Wissenschaftlers finden!

SESAM ÖFFNE DICH

Der J-Bomb ist durch ein Magnetfeld gesichert, das Ihr von außen nicht durchdringen könnt. Ihr müßt einen Geheimgang verwenden, um diese Maschine zu aktivieren. Fahrt mit dem Rocket Crusher zu der Stelle, die Ihr auf dem Bild seht. Mit Hilfe seiner Raketen könnt Ihr die Tür sprengen, die den Weg zum Geheimgang versperrt. Verlaßt danach den Rocket Crusher und begebt Euch in die Grube. Laüft im Gang hinter der Tür nach links, um den J-Bomb zu erreichen. Fliegend könnt Ihr die letzten Gebäude und den Kommunikationspunkt hinter den unzerstörbaren Barrieren erreichen.

Gezielte Raketenschüsse heben die Tür aus den Angeln!



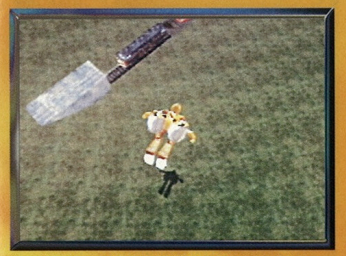
Im J-Bomb könnt Ihr das Magnetfeld passieren!

ECHOLARIA

ZOOM IN

ZU LANDE ...

Der Weg des Transporters führt in diesem Abschnitt über mehrere Problemzonen. Zuerst solltet Ihr die Häuser des nahen Dorfes möglichst schnell niederreißen, um etwas Zeit zu gewinnen. Nachdem Ihr Euch um die Häuser gekümmert habt, müßt Ihr mit dem J-Bomb weiterfliegen, bis Ihr die Schienen erreicht. Der Übergang kann vom Transporter nicht passiert werden, solange die Rampen nicht durch einen Waggon verbunden sind. Folgt den Schienen und überquert den Berg, bis Ihr den Zug seht. Landet den J-Bomb direkt neben der Lok und begebt Euch ins Schienenfahrzeug. Steuert den Zug so zwischen die Rampen, daß die Ladefläche mit dem Rennwagen direkt dazwischen steht. Jetzt könnt Ihr den Rennwagen aus der Gefahrenzone bringen und der Transporter kann die Schienen ohne Probleme überqueren.



Der Zug steht abfahrbereit hinter dem Berg!

Der Transporter kann den Wagon als Übergang benutzen!

... UND ZU WASSER

Euer nächstes Problem wird von einem Fluß verursacht, über den leider keine Brücke führt. Ersatzweise müßt Ihr einen Behelfsübergang erschaffen. Benutzt den Rennwagen, um zum J-Bomb zurückzukehren. Mit diesem Gefährt könnt Ihr den Fluß überqueren und das Schiff am Oberlauf erreichen. Klettert auf das Schiff und steuert es mit Hilfe des B-Knopfes rückwärts, bis die Ladefläche die beiden Flußufer nach dem Tunnel verbindet. Entfernt danach das Funmobil vom Deck des Schiffes und der Transporter kann ungefährdet sein Ziel erreichen.

Setzt das Schiff zurück, um die Lücke zu schließen!

Sobald das lachende Gesicht erscheint, habt Ihr die richtige Position erreicht.

HIMMELSSTÜRMER

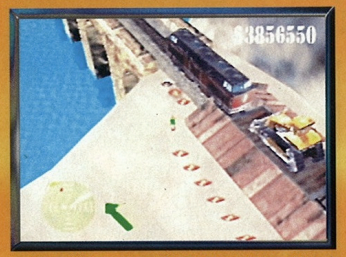
Die Kommunikationspunkte dieses Levels sind nicht einfach zu finden. Aber Ihr müßt sie aktivieren, damit sich weitere Wege auf der Planetenoberfläche öffnen. Den ersten Kommunikationspunkt findet Ihr, wenn Ihr den Treibstofftank am Hafen zerstört. Neben der Anlegestelle des Schiffs befindet sich ein riesengroßer, roter Tank. Diesen müßt Ihr zerstören, um den ersten K-Punkt zu aktivieren. Der zweite Kommunikationspunkt befindet sich weit über dem Erdboden. In der Nähe des Flusses könnt Ihr eine riesige Säule finden, die in den Himmel ragt. Fliegt mit dem J-Bomb bis zur Spitze der Säule. Dort findet Ihr den zweiten Kommunikationspunkt.

Unter diesem Treibstofftank befindet sich der erste Kommunikationspunkt!

Auf der Spitze dieser Säule könnt Ihr den zweiten K-Punkt finden.

ELFENBEINKÜSTE

SCHIEBLEHREN



Auf diese Weise läßt sich der Bulldozer transportieren!

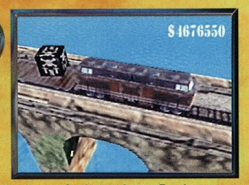
Eure erste Aufgabe in diesem Abschnitt besteht darin, den Bulldozer auf dem Zug zu parken. Manövriert ihn geschickt auf die Ladefläche, sodaß er in der Mitte des Wagons steht. Verlaßt den Bulldozer und steigt in die Lok. Mit dem Zug fahrt Ihr danach bis zur nächsten Rampe und wechselt erneut in den Bulldozer. Folgt den RDUs in Richtung der Hochhaussiedlung. Mit Hilfe des Bulldozers müßt Ihr die TNT-Kisten an die Gebäude schieben und in die Luft sprengen. Ihr dürft dabei nicht vergessen, die Kisten geschickt zu plazieren, da sonst nur die Hälfte eines Hauses zerstört wird.

Ihr müßt die TNT-Kisten gegen die Gebäude schieben!

Unter diesem Steinkopf ist der J-Bomb versteckt!

DIE 2. MEDAILLE

KOPFLOSE EXPLOSION



Ihr müßt die explosive Fracht zum steinernen Kopf transportieren!

Der J-Bomb ist die Voraussetzung, um die zweite Medaille zu erhalten. Aufmerksamen Beobachtern ist bestimmt der riesige Kopf aufgefallen, der sich hinter dem Startpunkt des Zuges befindet. Im Innern dieses Kopfes ist der J-Bomb verborgen. Allerdings könnt Ihr den Kopf nicht auf herkömmliche Art zerstören, sondern Ihr müßt wieder einmal zu einem Trick greifen. Zuerst gilt es, das Bahnhofsgebäude zu zerstören. Der Bulldozer kann es einreißen und ein Kiste mit TNT kommt darunter zum Vorschein. Schiebt diese Kiste auf die Ladefläche des Wagons und fahrt mit dem Zug rückwärts, bis sich der beladene Wagon direkt neben dem Steinkopf befindet. Explodiert die Kiste, zerstört die Explosionswelle den Kopf und legt den J-Bomb frei!

WASSERKÖPFE

Der J-Bomb ermöglicht es Euch, die Landschaft genauer unter die Lupe zu nehmen. Für die zweite Medaille müßt Ihr zu einer Insel fliegen, die sich inmitten des Meeres befindet. Fliegt vom Bahnhof aus hinaus aufs offene Meer, um die Insel zu erreichen. Auf ihr befinden sich weitere Steinköpfe, die der Stampfattacke des J-Bombs jedoch nichts entgegenzusetzen haben.

KOMMUNIKATION UND WISSENSDURST

Der J-Bomb eröffnet Euch ebenfalls die Möglichkeit, den Kommunikationspunkt und den Wissenschaftler zu finden. Den K-Punkt könnt Ihr an der Stelle finden, an der sich der Transporter in Bewegung gesetzt hat. Fliegt die steinerne Brücke entlang, um ihn zu entdecken.

Der Wohnwagen des Wissenschaftlers befindet sich am Strand der Bucht, die von der steinernen Brücke überspannt wird. Fliegt die Küste ab und landet am Wohnwagen, um auch diese Hürde zu nehmen.

Auch die Köpfe sind ausschlaggebend für die zweite Goldmedaille!

Am Rand der Bucht befindet sich der Kommunikationspunkt!

Auch der Wissenschaftler hat in dieser Gegend sein Lager aufgeschlagen!

BONUS-RENNSTRECKEN

Schafft Ihr es, innerhalb der Hauptlevel alle Kommunikationspunkte zu erreichen, erhaltet Ihr Zutritt zu den Bonusrunden. Hierbei handelt es sich um Rennstrecken, auf denen vier Runden in möglichst kurzer Zeit zu bewältigen sind, oder Parcours, in denen Ihr bestimmte Aufgaben lösen müßt. Ihr habt die Auswahl zwischen verschiedenen Fahrzeugen, von denen jedes über Vor- und Nachteile im jeweiligen Terrain verfügt. Findet Ihr in den Hauptleveln die anderen Fahrzeuge, stehen sie Euch auf den Rennstrecken ebenfalls zur Verfügung!

BASALKA

Die besten Voraussetzungen zur Bewältigung dieser Aufgabe habt Ihr mit dem Rennwagen. Dank seines Antriebs kann er die Strecke verlassen und ohne Geschwindigkeitsverlust über die Felsen brettern. Auf diese Weise kürzt Ihr die Strecke immens ab und könnt locker die Goldmedaille erreichen.

Haltet Euch so nah wie möglich an den Bäumen!

AQUALONIA

In diesem Rennen könnt Ihr keine Abkürzung finden, sondern Ihr müßt dem normalen Straßenverlauf folgen. Verwendet als Fahrzeug den Rennwagen, da er mit Abstand über die höchste Geschwindigkeit verfügt!

Auch ohne Abkürzung könnt Ihr mit dem Rennwagen die Goldmedaille schaffen!

TEMPOFABRIK

Auch in diesem Level kommt es hauptsächlich darauf an, daß Ihr Euren Fahrtweg optimiert, um möglichst kurze Wege zum nächsten Gastank zu benutzen. Auf die Munition braucht Ihr keine Rücksicht zu nehmen, denn es gibt genügend Raketenkisten auf dem Weg durch diesen Parcours.

Die blauen Tanks sollten von Euren Raketen getroffen werden!

GROSSGIESSEREI

In diesem Abschnitt besteht Eure Aufgabe in der Aktivierung der 85 RDUs. Wer glaubt, der Buggy sei mit seinem Turboantrieb das beste Gefährt, sieht sich getäuscht, denn der Bulldozer ist die weitaus bessere Wahl. Mit ihm bildet keines der Gebäude ein ernstzunehmendes Hindernis und Ihr könnt den RDUs unbeirrt folgen.

Der richtige Weg ist hier entscheidend!

HOFFNUNGSKAI

Zerstört alle Container möglichst schnell. Dabei kommt es vor allem darauf an, daß Ihr den Bulldozer wählt und keine umständlichen Wege benutzt. Versucht, so wenige Strecken wie möglich doppelt zu fahren, um einen Zeitvorteil zu erhalten.

Der Bulldozer richtet am meisten Schaden an!

SPIEGELSTRASSEN

Eine Abkürzung für dieses Rennen führt durch die Häuser. Am effektivsten könnt Ihr den Bulldozer einsetzen, um die Häuser niederzureißen und den kürzesten Weg zu fahren. Allerdings hat der Bulldozer natürlich Geschwindigkeitsnachteile gegenüber dem Rennwagen.

Zwischen den Bäumen könnt Ihr eine Abkürzung verwenden!

BILLARDBOOM

Bei diesem Abschnitt handelt es sich nicht um eine Rennstrecke, sondern um einen Geschicklichkeitsparcours. Ihr müßt die TNT-Kisten geschickt an die Löcher des Billardtisches schieben, damit die Queues explodieren.

Laßt Euch nicht zuviel Zeit, damit die Kisten nicht an der falschen Stelle explodieren!

JADEPLATEAU

In diesem Rennen gegen die Uhr könnt Ihr gleich zwei Abkürzungen finden. Nachdem Ihr die Hängebrücke passiert habt, müßt Ihr nach rechts in die Bäume fahren, die kein Hindernis darstellen. Auf dem Rückweg könnt Ihr Zeit sparen, wenn Ihr den Weg an der Schlucht entlang wählt und störende Häuser aus dem Weg räumt.

Nach dieser Brücke müßt Ihr nach rechts abbiegen und die Abkürzung durch die Bäume nehmen!

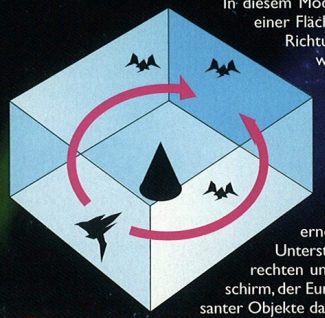
LYLAT WARS™

Der wagemutige Fox McCloud hat die Aufgabe übernommen, die Galaxie aus den Händen eines wahnsinnigen Wissenschaftlers zu befreien. Zusammen mit seinen drei Freunden gibt der listige Fuchs sein Nintendo64-Debüt in dem Action-Spektakel Lylat Wars. Unter Leitung von Shigeru Miyamoto programmierten japanische Spieledesigner das Abenteuer einer anderen Dimension. Es gilt, einen fast lichtschnellen Sternenjäger durch enge Häuserschluchten, gefährliche Asteroidenfelder oder eine Armada zahlloser Feindschiffe zu manövrieren. Verfolgt vom berühmt-berüchtigten Star Wolf-Team bleibt Euch keine Zeit, lange über Entscheidungen nachzudenken. Ihr müßt instinktiv und schnell handeln. Eine verzögerte Reaktion könnte die letzte Erinnerung des tapferen Fuchses sein! [tg]

MISSIONEN-VIELFALT

Eure Aufträge innerhalb der einzelnen Etappen auf dem Weg nach Venom unterscheiden sich nicht nur inhaltlich. Es werden auch verschiedene Darstellungsmöglichkeiten gewählt. Welche der folgenden beiden Varianten Anwendung findet, hängt vom Ziel des Levels ab.

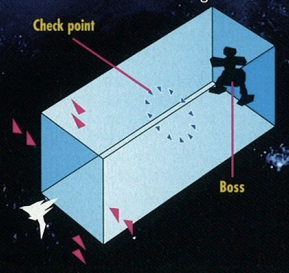
OFFENE FORMATION



In diesem Modus besteht der Level aus einer Fläche, in der Ihr Euch in jede Richtung orientieren könnt. Ihr wählt Euren Weg zum Ziel selbst und könnt Eure Flugrichtung frei bestimmen. Erreicht Ihr die Begrenzung der Levelfläche, leitet Euer Arwing automatisch ein elegantes Wendemanöver ein und Ihr könnt das Ziel erneut anvisieren. Zu Eurer Unterstützung befindet sich in der rechten unteren Ecke ein Radarbildschirm, der Eure Position und die interessanter Objekte darstellt.

AUTOMATISCHER SCROLLMODUS

Ihr habt in dieser Art der Darstellungsform die Aufgabe, eine bestimmte Strecke bis zu einem Zielpunkt - in den meisten Fällen ein unangenehmer Endgegner - zu fliegen. Der Level wird dabei als Korridor dargestellt, in dem Ihr Euch automatisch weiterbewegt und frei nach rechts, links, oben und unten begeben könnt. Allerdings müßt Ihr während des rasanten Fluges durch den dreidimensionalen Level die Augen offenhalten, denn Ihr könnt nicht umdrehen, um ein verpaßtes Objekt erneut anzufliegen.



© 1997 Nintendo

DIE KUNST DES FLIEGENS

Die richtige Aktion zur richtigen Zeit einzusetzen, ist eine Kunst, die nur die besten Piloten beherrschen. Der Trainingsmodus bietet Euch die Chance, Eure Kenntnisse über das Flugverhalten und die Möglichkeiten des Arwings zu erweitern. Hier könnt Ihr lernen, wann ein Looping angebracht ist, wie eine Wende in der offenen Formation funktioniert oder wann Ihr die Brems- oder Boostertriebwerke einsetzen solltet. Jede Aktion wird genau erklärt.

Im Trainingsmodus könnt Ihr Eure Technik perfektionieren!

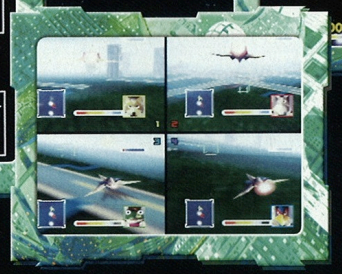
Versucht, alle Ringe zu durchfliegen, um möglichst viele Punkte zu sammeln!

Die offene Formation wird ebenfalls als Trainingseinsatz simuliert!

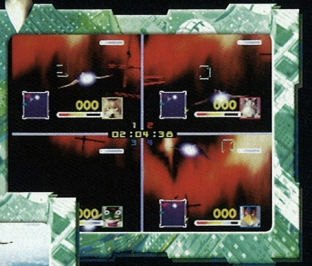
AUS FREUNDEN WERDEN GEGNER

Kämpfen die vier tapferen Recken Fox, Peppy, Falco und Slippy im Storymodus Seite an Seite gegen die feindlichen Heerscharen, treten sie im VS-Modus gegeneinander an. Ihr könnt mit bis zu vier Spielern testen, wer über die besten Fähigkeiten verfügt. Jeder Teilnehmer schlüpft in die Rolle eines Piloten und kämpft gegen die anderen Mitspieler. Jedem Kämpfer steht ein Bereich des viergeteilten Bildschirms zur Verfügung. In diversen Spielmodi tretet Ihr gegeneinander an und könnt zwischen vier verschiedenen Schauplätzen den Ort Eurer Auseinandersetzung wählen.

Bis zu vier Spieler können sich Laserfeuer um die Ohren hauen!



Der Luftraum über Corneria ist Schauplatz dieses Gefechts!



Im ZEITMATCH findet ein erbarmungsloser Kampf gegen die Mitspieler und die Uhr statt!

GOOD VIBRATIONS

Für das richtige Kribbeln in den Fingern sorgt das Nintendo64 Rumble Pak, das Ihr zusammen mit dem Spiel ohne Aufpreis erwerbt. Es wird in die Unterseite des Controllers gesteckt und beginnt zu vibrieren, wenn auf dem Bildschirm die entsprechende Action (Explosionen, Treffer usw.) abgeht. Ihr spürt also am eigenen Leib, welchen Belastungen der Pilot Eures Arwings ausgesetzt ist. Den Programmierern ist es sogar gelungen, verschiedene Intensitäten von Vibrationen zu erzeugen, damit Ihr auch leichte und schwere Treffer „körperlich" unterscheiden könnt. Lylat Wars ist das erste Spiel, das die Funktion des Rumble Paks nutzt. Aber es werden weitere Games folgen und Ihr seid mit dem Erwerb von Lylat Wars auf das, was noch kommen wird, bestens vorbereitet.

DIE SCHAUPLÄTZE DES ABENTEUERS

Das Lylat System wird von den Schergen des wahnsinnigen Wissenschaftlers Andross bedroht. Insgesamt 15 Sektoren wurden durch die gegnerische Armada infiltriert. Ihr müßt die Feinde aus dem gesamten System vertreiben. Die Einsätze in den verschiedenen Arenen werden durch die speziellen Gegebenheiten des jeweiligen Schauplatzes bestimmt.

BOLSE

Die Raumstation zur Verteidigung Venoms wurde mit einem ultrastarken Kraftfeld-Generator gesichert. Das Feld kann von keiner bekannten Waffe durchdrungen werden. Primäres Ziel bei diesem Einsatz ist die Zerstörung der Energietürme, die zur Aufrechterhaltung des Energieschildes dienen. Erst nach der Zerstörung des Feldes kann der Reaktorkern direkt angegriffen werden.

CORNERIA

Fast 85% der gesamten Systembevölkerung lebt auf diesem Planeten. Hier beginnt Eure Mission. Ihr kämpft in Corneria-City zum ersten Mal gegen die feindliche Übermacht. Andross' sehnlichster Wunsch, Corneria in seine Gewalt zu bringen, steht kurz vor der Erfüllung... und wer Corneria beherrscht, regiert das ganze System.

METEO

Im Asteroidenfeld hat ein Teil von Andross' Armee Stellung bezogen. Sie bilden die Rückendeckung für die Invasionstruppen auf Corneria. Außerdem haben die hier stationierten Streitkräfte den Auftrag, die von Corneria fliehenden Schiffe aufzuhalten. Die Navigation durch die unzähligen Gesteinsbrocken erfordert höchstes Geschick, da sich die Gegner aus allen Richtungen nähern und sofort Feuerbefehl erhalten.

FORTUNA

Fortuna wurde als einer der ersten Planeten von den gegnerischen Truppen überrannt. Die ehemalige Verteidigungsbasis wurde eingenommen und steht kurz vor der Zerstörung durch eine Zeitbombe. Wenn es dem Feind gelingt, die Basis zu zerstören, ist das Verteidigungsnetz des Systems über Jahre hinaus gelähmt, da von Fortuna aus alle Abwehrmaßnahmen koordiniert werden.

SEKTOR X

Im Quasar-Nebel des Sektor X wurden von Spürsonden feindliche Aktivitäten geortet. Leider beeinträchtigt die Dichte der Nebelpartikel die genaue Analyse der Ortungsimpulse. Die Wissenschaftler Cornerias gehen allerdings davon aus, daß Andross hier einen seiner neuartigen biomechanischen Kampfroboter versteckt hat, um Tests im freien Raum durchzuführen. Darüber hinaus geben die Ortungsergebnisse Hinweise auf ein aktives Wurmloch in dieser Zone, dessen genaue Position jedoch nicht ermittelt werden konnte.

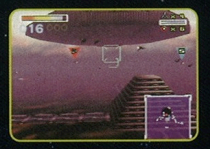
TITANIA

Vor langer Zeit war Titania die Heimat einer hochentwickelten humanoiden Rasse. Welcher Katastrophe die Bevölkerung des einst blühenden Planeten zum Opfer gefallen ist, kann nicht mit Bestimmtheit nachgewiesen werden. Allerdings deuten Anzeichen darauf hin, daß eine ökologische Katastrophe den Planeten in eine Wüste verwandelte und dabei die Bevölkerung auslöschte. Andross hat den Planeten mit neuem Leben besiedelt, das allerdings nur eines im Sinn hat: Vernichtung aller angreifenden Einheiten!

VENOM

Andross' Exilplanet wird von der Eliteeinheit seiner Armada beschützt. Die Ressourcen des wahnsinnigen Wissenschaftlers scheinen unerschöpflich. Geheimdienstinformationen weisen darauf hin, daß sich das Star Wolf-Team ebenfalls hier verschanzt hält, um neue Kampfjäger zu testen. Gerüchten zufolge besitzt die letzte Entwicklungsstufe dieser Einheiten ähnliche Qualitäten wie die Arwing-Jäger.

KATINA



Hier befindet sich die Basis der cornerischen Raumwaffe. Andross setzt einen neuartigen Hyperraum-Armada-Carrier ein, dessen Transportkapazitäten alle bekannten Typen weit übertrifft. Aufgrund der unzähligen Feindschiffe wird es während des Kampfes schwierig werden, cornerische und feindliche Schiffe auseinanderzuhalten. Automatische Laserarretierung wird dringend empfohlen.

MACBETH

Andross hat auf diesem Planeten ein umfangreiches Waffenlabor eingerichtet. Ausgedehnte Schienensysteme dienen zum Abtransport der hypermodernen Technologie-Systeme. Die Bewachung erfolgt durch computergesteuerte Roboter, die jedes eindringende Lebewesen sofort angreifen. Der Angriff auf das Waffenlabor ist ausschließlich vom Boden aus möglich, da die Waffen des Arwing-Jägers nicht stark genug sind, um die Anlage zu zerstören.

SOLAR

Der Planet im Zentrum des Systems ist erst wenige tausend Jahre alt. Flüssige Lava bedeckt die gesamte Oberfläche des Sterns. Selbst für die starken Schilde der Arwing-Jäger sind die hohen Temperaturen ein großes Problem. Die feindselige Umgebung dieses Himmelskörpers hat Andross dazu genutzt, ein Biomonster zu schaffen, das den lebensfeindlichen Bedingungen des Planeten trotzen kann.

SEKTOR Y

Die Raumstreitkräfte Cornerias sitzen in diesem Sektor fest. Ihr müßt versuchen, die gegnerischen Linien zu durchbrechen, um einen Fluchtkorridor für die Transportschiffe freizuschießen. Kundschafter berichten von riesigen Fightbots, die sich den Raumschiffen in den Weg stellen und mit Frontalangriffen fur Aufregung sorgen.

AQUAS

Die Oberfläche dieses Planeten besteht aus einem riesigen Ozean. Andross hat seine biowissenschaftlichen Techniken genutzt, um die Meeresfauna nach seinen Vorstellungen zu gestalten. In den Tiefen des Meeres haben seine Mutationen die Herrschaft übernommen und Ihr seid die einzige Chance für die friedliche Evolution dieses Planeten. Besteigt den Prototyp des neuartigen U-Bootes und besiegt die gefährlichen Monster.

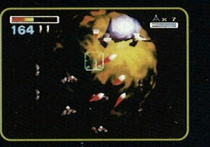
ZONESS

Ebenso wie der Nachbarplanet Aquas ist Zoness gänzlich von Wasser bedeckt. Die diversen Forschungsstationen des wahnsinnigen Wissenschaftlers Andross mißbrauchen den Planeten als Müllkippe. Die verheerenden Folgen des radioaktiven Mülls sind nicht zu übersehen. Auf Jahre hinaus ist das Ökosystem des Planeten zerstört. Damit muß endlich Schluß sein!

SEKTOR Z

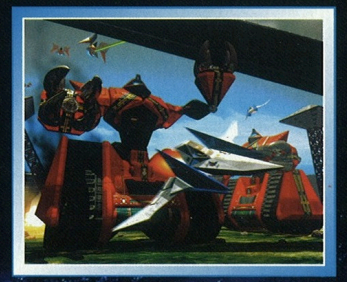
Einst war dieser Abschnitt des Raumes Schauplatz einer finalen Schlacht zwischen den cornerischen Raumstreitkräften und interstellaren Piraten. Seit dieser Zeit ist der Sektor übersät von Wracks und Schrott. Andross hat in diesem Teil des Weltraums einen Hinterhalt errichtet, der Angreifer auf dem Weg nach Venom zum Verhängnis werden soll. Leider konnte der Geheimdienst bisher keine weiteren Einzelheiten herausfinden.

AREA 6



In diesem Areal hat Andross die größte Flotte seiner Streitmacht versammelt. Als letzte Bastion dient sie als Bollwerk gegen jegliche Art von Angreifern, die sich mit dem Ziel Venom durch den Raum bewegen. Taktiker der Armee Cornerias haben ermittelt, daß die Wahrscheinlichkeit, diesen Sektor unbeschadet zu durchqueren, gegen null tendiert.

MISSION NR.1 CORNERIA



BOMBENHAUSHALT

Zu Beginn besitzt Euer Arwing drei Bomben, die Ihr nach Belieben einsetzen könnt. Nach kurzer Flugstrecke innerhalb des Lylat Systems werdet Ihr jedoch merken, daß drei Bomben leider nicht ausreichen, um einen erfolgversprechenden Kampf zu führen. Deshalb solltet Ihr bereits während der ersten Mission damit beginnen, soviele Bomben wie möglich aufzuspüren. Bereits vor dem Checkpoint Cornerias könnt Ihr vier zusätzliche Bomben erhalten, die Eure Chancen bedeutend erhöhen.

Dieses Tor müßt Ihr mit Laserslaven öffnen, um an die Bombe zu gelangen!

Die Zerstörung eines Roboters bringt Euch eine weitere Bombe!

Durchfliegt Ihr das letzte Tor vor dem Checkpoint, erscheint eine Bombe!

Eine gut gezielte Bombe rettet Falcos Haut!

FALCOS NOT

Kurz nach Passieren des Checkpoints geschieht es: Falcos Arwing hat einen Defekt, der ihn und seinen Jäger in arge Bedrängnis bringt. Zu allem Überfluß wird er auch noch von drei wild um sich feuernden Feindschiffen verfolgt, die aus seinem Arwing einen Schweizer Käse machen wollen. Ihr müßt versuchen, Eurem Kameraden zu helfen und die drei Gegner an seinem Heck loszuwerden. Setzt am besten eine Bombe ein, die Ihr in einem günstigen Moment abschießt. Achtet beim Einsatz des Sprengkörpers darauf, daß sich keine Gebäude in der Flugbahn befinden, sonst mißlingt Eure Rettungsaktion.

DIE WAHL DER QUAL

Eure Erfolge auf Corneria bestimmen Euren weiteren Weg. Ihr könnt den Planeten auf zwei verschiedenen Routen verlassen. Welchen Weg Ihr nehmen könnt, hängt davon ab, welchem Endgegner Ihr am Ende der Mission gegenübertretet.

BOSS 1

Diese Kampfmaschine erreicht Ihr automatisch, wenn Ihr das Levelende erreicht, ohne besondere Aktionen durchzuführen. Der Kampf findet im Modus der Offenen Formation statt. Der Roboter bewegt sich sehr schnell über das Gelände und ist somit nur schwer zu treffen. Ihr solltet versuchen, zuerst seine Beine ins Visier zu nehmen. Ein paar gezielte Treffer lassen den Blechkameraden umkippen und am Boden liegend bietet er ein viel besseres Ziel. In diesem Fall könnt Ihr auch eine Bombe einsetzen, um dem Kampf ein schnelles Ende zu bereiten.

Diese Kampfmaschine macht mächtig Eindruck!

Eines der Beine sollte Euer erstes Ziel sein!

BOSS 2

Die Waffenluken auf beiden Seiten sind Euer Ziel!

Werdet jetzt bloß nicht nervös und gebt weiter gezielte Feuersalven ab!

Diesen Gegner könnt Ihr nur erreichen, wenn Ihr innerhalb des Levels bestimmte Aufgaben erledigt. Erste Bedingung ist, daß Ihr Falco vor dem drohenden Aus in dieser Mission rettet. Versucht eine Bombe gezielt einzusetzen, um seine Verfolger zu eliminieren. Ist es Euch gelungen, Falco zu retten, habt Ihr allerdings noch eine kleine Einlage als Flugkünstler vor Euch. Im Anschluß an das Stadtgebiet Corneria-Citys erreicht Ihr eine Wasserfläche, auf der sich mehrere große Steinbögen befinden. Gelingt es Euch, unter allen diesen Bögen hindurchzufliegen, habt Ihr die Hürden genommen, um den zweiten Endgegner zu erreichen. Falco führt Euch dann durch den Wasserfall in Richtung der fliegenden Festung, die Ihr besiegen könnt, wenn Ihr zunächst die sich öffnenden Luken an den Seiten beschießt. Sind alle drei Luken zerstört, bildet der Rest des Gegners die Trefferfläche.

MISSION NR.2 METEO

TRIEBWERKSQUALM UND BREMSENQUIETSCHEN

Die riesigen Asteroiden bilden ein nicht zu unterschätzendes Problem. Der Raum für Ausweichmanöver ist in diesem Abschnitt des Levels sehr knapp bemessen. Nur die Piloten, die den Arwing perfekt beherrschen, können hier unbeschadet weiterfliegen. Achtet auf die Nachrichten Eurer Kameraden am unteren Bildschirmrand. Sie geben Euch wichtige Hinweise, wann Ihr die Bremstriebwerke zünden oder den Turbo gebrauchen solltet.

Die Ausweichmanöver zwischen den großen Asteroiden erfordern Euer gesamtes Können!

Diese Bombe könnt Ihr zwischen zwei mächtigen Weltraumfelsen finden!

Dieses Gegenstände-Trio ist Ziel der Begierde!

DREI AUF EINEN STREICH

Am Ende dieses Tunnels seht Ihr drei Gegenstände, die sich direkt übereinander befinden. Auf herkömmliche Art und Weise werdet Ihr höchstens zwei Gegenstände gleichzeitig einsammeln können. Also müßt Ihr eine bestimmte Technik anwenden, um Euch alle drei zu schnappen. Der Trick an dieser Stelle ist ein Looping und das richtige Timing. Bei optimalen Voraussetzungen sammelt Ihr alle drei Gegenstände ein, wenn sich Euer Arwing in der Aufwärtsbewegung befindet. Ihr müßt diese Technik unbedingt perfektionieren, denn Ihr werdet desöfteren ähnliche Stellen auf dem Weg nach Venom erreichen.

Ein Looping an der richtigen Stelle beschert Euch das Trio!

Die blauen Kreise bilden den Eingang zur Warpzone!

Nach Durchfliegen aller blauen Ringe werdet Ihr in eine andere Dimension transportiert...

ZWISCHEN DEN DIMENSIONEN

Aufmerksamen Beobachtern werden im zweiten Teil von Meteo bestimmt die hellblauen Kreise aufgefallen sein. Durchfliegt Ihr einen dieser Kreise, wird Euer Raumschiff beschleunigt und kann von Gegnern nicht mehr getroffen werden. Das ist zwar ein netter Effekt, aber eigentlich nicht Sinn der Sache. Die blauen Kreise dienen als Zugang zu einer Warpzone. Insgesamt sieben Warptore gilt es zu durchfliegen, um in die unbekannte Dimension vorzudringen. Allerdings ist das leichter gesagt als getan. Je schneller sich der Arwing durch den Raum auf das nächste Tor zubewegt, desto schwieriger ist er zu steuern. Aber mit ein wenig Übung wird es Euch bestimmt gelingen, die Warpzone zu erreichen, in der Ihr jede Menge Bomben, Laserverbesserungen und andere feine Gegenstände findet.

Die zu treffenden Flächen leuchten in gelber Farbe!

BOSS

Am Ende von Meteo begegnet Ihr einer fliegenden Festung, die sich Euch in den Weg stellt. Die empfindlichen Stellen dieses Gegners sind durch hellblinkende Flächen gekennzeichnet. Versucht Eure Laserenergie auf diese Stellen zu konzentrieren. Aber laßt Euch bloß nicht von den Worten des Kommandanten hinters Licht führen, der vorgibt, nach kurzem bereits am Ende zu sein. Er hat einiges auf Lager, das Euch doch noch zum Verhängnis werden könnte.

Weicht diesen Energiespiralen aus, um keine Schäden davonzutragen!

Nachdem Ihr dem Gegner etwas Energie abgezogen habt, wird er sauer!

MISSION NR.3 FORTUNA

STAR WOLF IS WATCHING YOU

Ihr müßt die Basis mit allen Mitteln verteidigen!

Eure Aufgabe auf Fortuna besteht darin, die Gegner zu eliminieren und Zeit zu gewinnen, um die Bombe, die sich innerhalb der Basis befindet, zu entschärfen. An und für sich wäre das gar kein so großes Problem, denn die Robotschiffe der angreifenden Truppen verhalten sich eher passiv und sind zu dem auch nicht durch Schilde geschützt. Aber der Haken an der Mission wird bereits nach wenigen Augenblicken sichtbar: Star Wolf und sein Team schalten sich ein! Sie besitzen ähnlich gute Schiffe und verfügen über recht akzeptable Pilotenfähigkeiten. Konzentriert Euch am Besten auf einen Gegner und deckt ihn mit Lasersalven ein. Achtet aber auch im größten Kampfgetümmel immer auf die Nachrichten Eurer Begleiter, damit niemand vorzeitig die Arena verlassen muß. Werdet Ihr von einem gegnerischen Schiff verfolgt, solltet Ihr so schnell wie möglich eine Wende oder einen Looping ausführen. Bedenkt dabei, daß Euch ein Looping direkt hinter das Gegnerschiff bringt und Ihr sofort mit einem Gegenangriff antworten könnt.

Das Star Wolf-Team versteht keinen Spaß und setzt Euch enorm zu!

Die Robotschiffe sind eine leichte Beute für Eure Laser!

Ein Schiff des Star Wolf-Teams!

MISSION NR.4 SEKTOR X

MINENGEFLÜSTER

Raumminen sind eine von Andross' besonders fiesen Erfindungen. Sie schweben regungslos im All und explodieren überraschend, sobald Ihr ihnen mit dem Arwing zu nahe kommt. Sie verfügen über hohe Sprengkraft und vermindern Eure Schildenergie erheblich. Ihr könnt versuchen, die Minen mit gezielten Schüssen vorzeitig zur Explosion zu bringen. Allerdings sind sie sehr klein und daher schwer zu treffen. Effektiver ist der Einsatz einer Bombe. Zur rechten Zeit gezündet, sprengt sie einen breiten Korridor in die Minenansammlung und Ihr könnt diesen Abschnitt sicher passieren. Aber wenn Ihr keine Bomben habt..

Mit einer Bombe könnt Ihr eine Kettenreaktion auslösen!

Die Minen explodieren, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt!

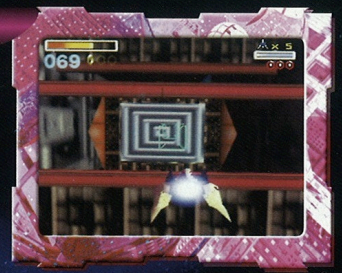
ENTSCHEIDUNGSPUNKT

Erreicht Ihr diese Stelle, müßt Ihr entscheiden, ob Ihr Euch nach rechts oder links wenden wollt. Wie alles im Leben besitzt jeder der beiden Wege Vor- und Nachteile. Seid Ihr allerdings damit beschäftigt, Medaillen zu sammeln, solltet Ihr Euch für den rechten Weg entscheiden, denn hier befindet sich die größere Anzahl an Gegnern.

An dieser Stelle müßt Ihr Euch für eine Seite entscheiden.

VERWARPTNOCHMAL

Mit Lasersalven könnt Ihr diese Tore öffnen!



Diese Tore führen zur Warpzone!

Auch in Sektor X könnt Ihr den Zugang zu einer Warpzone finden. An der zuvor beschriebenen Kreuzung müßt Ihr Euch für die linke Seite entscheiden. Nach kurzer Zeit erblickt Ihr ein großes Tor, das Ihr mit Hilfe des Lasers öffnen könnt. Allerdings müßt Ihr eine Unmenge Energie in das Tor investieren, bis es sich öffnet. Im offenen Zustand könnt Ihr dann hindurchfliegen und seht in einiger Entfernung bereits das nächste. Das gleiche Verfahren öffnet auch dieses und das nächste und das nächste...

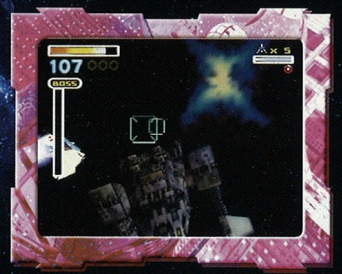
Habt Ihr das letzte Tor der Reihe durchflogen, werdet Ihr automatisch zur Warpzone katapultiert.

Fliegt durch die geöffneten Tore, um zur Warpzone zu gelangen!

Die Augen sind seine verwundbare Stelle!

BOSS

Am Ende dieses Sektors hat Andross eine Kampfmaschine plaziert, die nicht unterschätzt werden darf. Zunächst einmal schweben die Einzelteile harmlos im Raum umher, bis das positronische Gehirn des Plast-Stahl-Monsters von Eurer Gegenwart Wind bekommt. Sofort beginnt sich der Androide zusammenzubauen und startet seinerseits Angriffe. Ziel Eurer Feuerstöße sollte dabei immer der Kopf des Roboters sein, denn der Rest seines Körpers ist gegen jegliche Energieform immun. Besonders gefährlich wird die Situation, wenn Ihr seine Energiereserven fast ausgelöscht habt... Andross hat für diesen Fall vorgesorgt, denn ein Ersatzspeicher versorgt die Maschine mit neuer Energie und er beginnt wieder mit wütenden Angriffen. Aber auch zu diesem Zeitpunkt ist der Kopf seine empfindliche Stelle.



Der Kampf ist noch lange nicht zu Ende!

Slippy entschließt sich zu einem Alleingang...

... und muß seinen Übermut teuer bezahlen!

SLIPPYS ÜBERMUT

Brisant wird der zweite Teil des Gefechts, wenn Ihr zuviel Zeit für den Angriff benötigt. Nach einer gewissen Kampfdauer entschließt sich Slippy nämlich zu einem Alleingang, der verhängnisvoll für ihn endet. Ein mächtiger Schlag des Roboters befördert ihn in die Tiefen des Weltraums. Das bedeutet für Euch: Ihr müßt jetzt nicht nur Venom erreichen und Andross unschädlich machen, sondern auch Slippy aus seiner mißlichen Lage befreien. Welche spezielle Lage damit gemeint ist, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe...

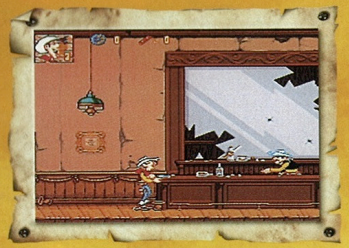
In der letzten Ausgabe des Magazins galoppierten wir mit Euch zum ersten Mal den Abenteuern des coolsten Cowboys jenseits des Death Valleys entgegen. Nun ist es an der Zeit, sich an die Fährte des Mannes zu heften, der schneller als sein Schatten schießt. Aus diesem Grund führt die heutige Reise erneut in staubige Prärien, um die nächsten Level des aktuellen Super Nintendo Hits genauer unter die Lupe zu nehmen. (mh)

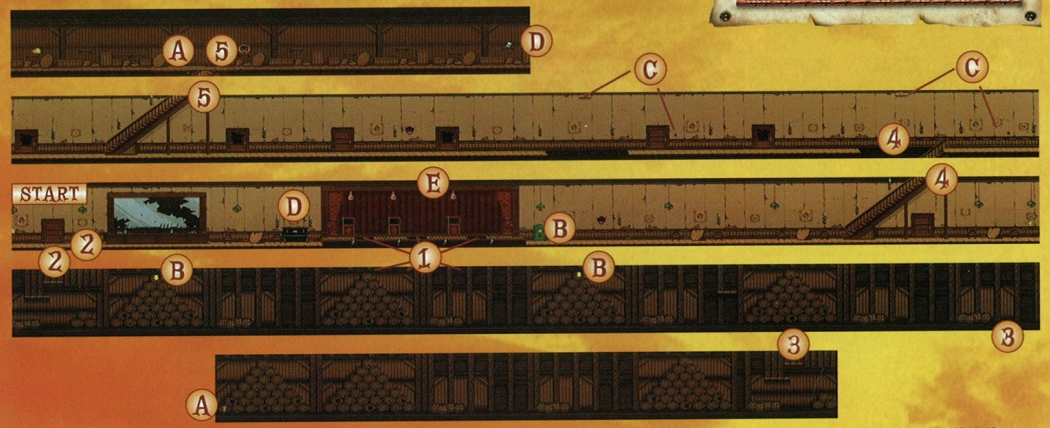
DIE RÜCKKEHR DES SCHATTENMANNES!

Auf der Suche nach den Dalton-Brüdern verschlägt es Lucky Luke in die nahezu ausgestorbene Stadt Coyote Gulch. Der Saloon ist stets ein beliebtes Örtchen für Gangster und anderes übles Gesindel. In der Hoffnung, an diesem verruchten Ort fündig zu werden, durchkämmt der lonesome Cowboy jeden noch so kleinen Winkel des Saloons.

Level 4

DER SALOON IN COYOTE GULCH

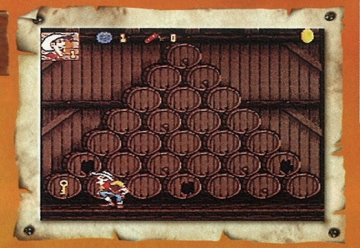




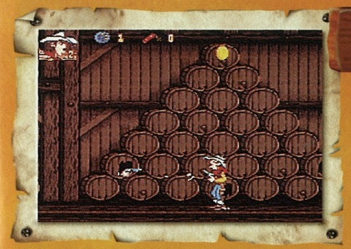
© LUCKY LUKE LINCENSING
INFOGRAMES AND THE LOGO
INFOGRAMES ARE REGISTERED
TRADEMARKS OF INFOGRAMES S.A.

A Der Schlüssel zur Dachluke

Nachdem Lucky den knarrenden Treppen in Richtung Dachboden gefolgt ist, stößt er auf eine fest verschlossene Dachluke. Da die Saloons im gesamten Land sein zweites Zuhause sind, weiß er nur zu gut, daß der Schlüssel irgendwo im Gebäude versteckt sein muß. Im Keller wird er nach einigen Begegnungen mit unliebsamen Revolverhelden schließlich fündig, in einer dunklen Ecke des Weinkellers prangt der goldene Schlüssel.

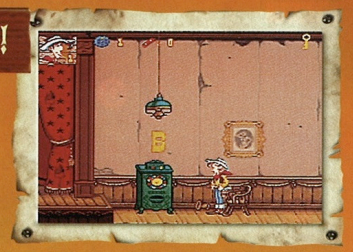


ZOOM IN



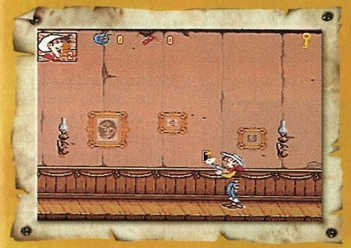
B Play it again, Sam!

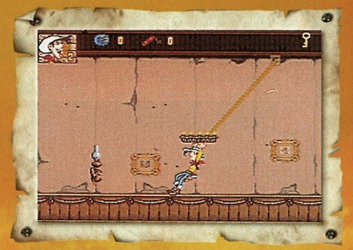
Als Lucky den Saloon betritt, fällt ihm eine alte, verstaubte Musicbox auf. Leider läßt sich die marode Klimperkiste nur mit seltenen Münzen füttern. Auf dem Weg zum Schlüssel erblickt er allerdings zwei antike Goldstücke an der Decke des Kellers. Kaum schaut der draufgängerische Cowboy nach oben, wird er auch schon von allen Seiten beschossen. Schnell wie der Wind zieht er seinen Revolver und beginnt, die Attacke zu erwidern. Hat er allen drei Schurken die Pistole aus den Händen geschossen, fällt eine der Münzen von der Decke. Mit dieser läßt sich nun die Musicbox in Gang setzen. Neben einer lustigen Country-Melodie wirft der Dudelkasten das verborgene B aus, Eure Eintrittskarte in die nächste Bonusrunde.



C Wie Tarzan an den Kronleuchtern

Als Lucky nach der ersten steilen Holztreppe im oberen Stock des Saloons steht, versperrt ein riesiger Abgrund den Weg zur anderen Seite. Ein Glück, daß der Cowboy nicht nur über blitzschnelle Reaktion, sondern auch über eine gute Sehkraft verfügt. Gleich hinter der Treppe entdeckt er nämlich einen kleinen Schalter. Mit gezieltem Schuß läßt sich dieser umlegen, wodurch ein Mechanismus in Gang gesetzt wird, der den Kronleuchter von der Decke senkt. Dieser läßt sich nun als Liane mißbrauchen. Mit zielsicherem Sprung krallt sich Lucky an den Leuchter und schwingt zur anderen Seite, um seinen Weg fortzusetzen. Nach einigen Schritten stößt er jedoch auf das gleiche Problem. Da er allerdings hinter des Rätsels Lösung gekommen ist, stellt auch dieses Loch im Boden kein größeres Problem dar.

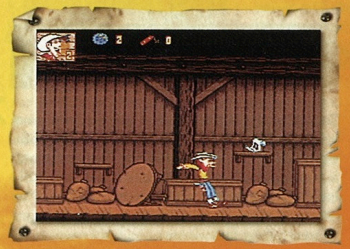




D Die Geisterkantate

Endlich besitzt Lucky den Schlüssel, um die Luke zum Dachboden zu öffnen. In einer verstaubten Ecke ruht ein alter Notenzettel mit der Aufschrift „Die Geisterkantate". Gespannt reißt er sich das vergilbte Pergament unter den Nagel und begibt sich zum Piano.

Kaum legt er den Notenzettel auf das alte Klavier, fängt dieses wie von Geisterhand betätigt, zu spielen an.



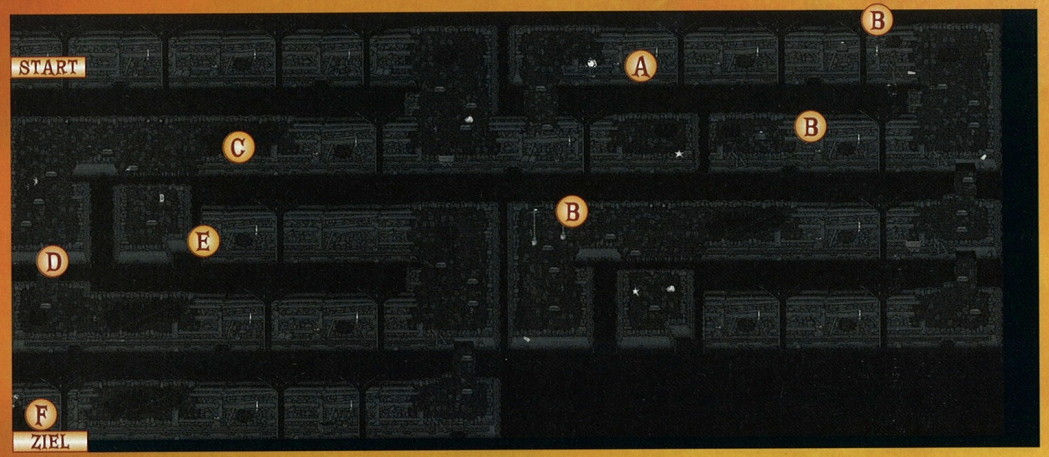
E Gruselstunde

Angelockt von der düsteren Melodie der Geisterkantate, erscheinen drei Gespenster mit schwarzen Zylindern aus dem Nichts. So einfach ist diesen Wesen nicht beizukommen, da sie schneller geflohen sind, als Lucky seinen Colt gezogen hat. Mit ein wenig Geschick und Wendigkeit kann der Cowboy den fliegenden Buhmännern jedoch ein paar Löcher in den Frack schießen. Sobald alle drei Gespenster vertrieben sind, hat der Spuk im Saloon ein Ende.

Level 5

DIE VERLASSENE MINE

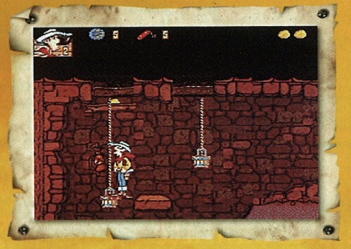
Die Gerüchteküche brodelt. Kaum ist Lucky Luke aus dem Saloon zurückgekehrt, erhält er eine weitere Nachricht. Aus zuverlässiger Quelle vernimmt der schlacksige Cowboy, daß die Daltons in der verlassenen Mine gesichtet worden sein sollen. In dem dunklen Labyrinth wird er nach einigen Strapazen dann endlich fündig.



A Der alte Höhlenforscher

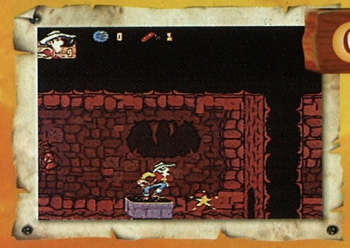
Unweit vom Eingang der Mine steht ein alter Mann, der Lucky seine Hilfe anbietet. Wenn der Held die drei verlorengegangenen Goldnuggets finden kann, so der Alte, hat er für Lucky eine Überraschung parat. Na dann, auf die Suche!

B Im Goldrausch



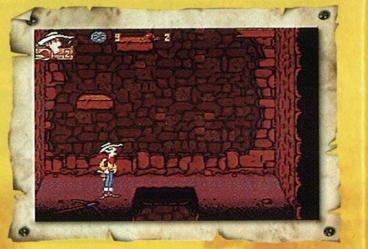
So einfach ist an die begehrten Nuggets nicht heranzukommen. Eingeklemmt unter Holzscheiten liegen sie in der Höhle verteilt. Mit einigen Dynamitstangen läßt sich das Gold jedoch freisprengen und anschließend einsammeln. Übergibt Lucky die drei Nuggets dem alten Höhlenforscher, überreicht ihm dieser als Dank hochexplosives Nitroglyzerin.

C O Lore mio!



An zwei Stellen der Mine stößt Lucky an einen Abgrund, der mit messerscharfen Stacheln versehen ist. Die einzige Lösung, diese Schwierigkeit zu meistern, besteht in einer heiklen Lorenfahrt. Springt kurz vor der Stachelfläche ab, um die Holzstäbe an der Decke zu erreichen. Mit deren Hilfe könnt Ihr sicher zur anderen Seite schwingen.

D Kawumm



Der Weg zu Averell Dalton führt durch eine brüchige Stelle am Boden der Mine. Leider läßt sich diese mit herkömmlichem Dynamit nicht aufsprengen. Nur gut, daß Lucky das schüttelempfindliche Nitro mit sich herumträgt. Mit lautem Knall reißt der Boden auf und gibt den weiteren Weg frei.

E Der verborgene Raum

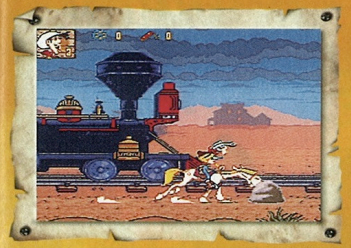
Nachdem Ihr mit dem Nitro das Loch in den Boden gesprengt habt, könnt Ihr ein paar Meter weiter nach oben klettern. Der Weg endet über kurz oder lang in einer Sackgasse. An diesem Punkt hilft wieder herkömmliches Dynamit, um den verborgenen Raum zu öffnen. Darin ruht das B dieses Levels, daß Euch den Eintritt in die nächste Bonusrunde garantiert.

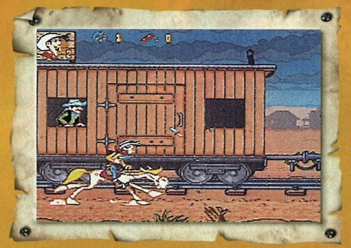
F Face to Face

Tief in den Gängen der Mine lauert Averell Dalton, der größte Bruder des chaotischen Quartetts. Die Freude über Luckys Erscheinen ist so groß, daß er dem Cowboy gleich mehrere Dynamitstangen zur Begrüßung entgegenwirft. Als Averell jedoch merkt, daß diese Aktion keine Früchte trägt, entschließt er sich schnell zur Aufgabe. Von ihm erfährt Lucky den Aufenthaltsort der anderen Schurken.

Level 6

PACIFIC RAILROAD (I)





Langsam aber sicher bekommen die restlichen drei Dalton-Brüder kalte Füße. Um möglichst schnell aus der Reichweite des gefürchteten Cowboys zu flüchten, bringen sie die Eisenbahn in ihre Gewalt. Als Lucky dies erfährt, ist der Zug leider schon abgefahren. Auf Jolly Jumper galoppiert er hinter der Dampflock her, um den Daltons einen Strich durch die Rechnung zu machen.

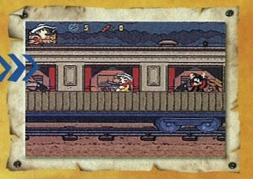
Der Ritt entlang der Schienen entpuppt sich allerdings als große Herausforderung. Nicht nur die Steine, die alle Nase lang auf dem Weg herumliegen, bereiten Lucky Kopfschmerzen. In jedem Abteil treibt zudem irgend ein Schurke sein Unwesen, der auf den reitenden Helden schießt oder ihn mit Messern bewirft.

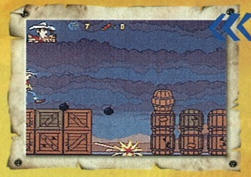
Als Lucky den Zug erreicht, teilt ihm der Bahnwärter mit, daß Jack Dalton den Zug überfallen und neun Geiseln in seine Gewalt gebracht hat.

Level 7

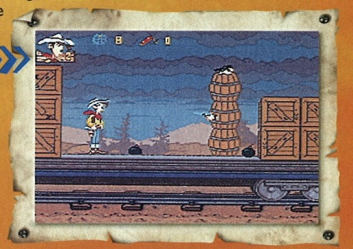
PACIFIC RAILROAD (II)

Eure Aufgabe besteht nun darin, die Geiseln zu befreien und Jack zu überwältigen. Wie nicht anders zu erwarten, lauern hinter zahlreichen Kisten und in etlichen Abteilen die gefährlichsten Gangster, die Lucky mit heftigen Schußattacken empfangen.



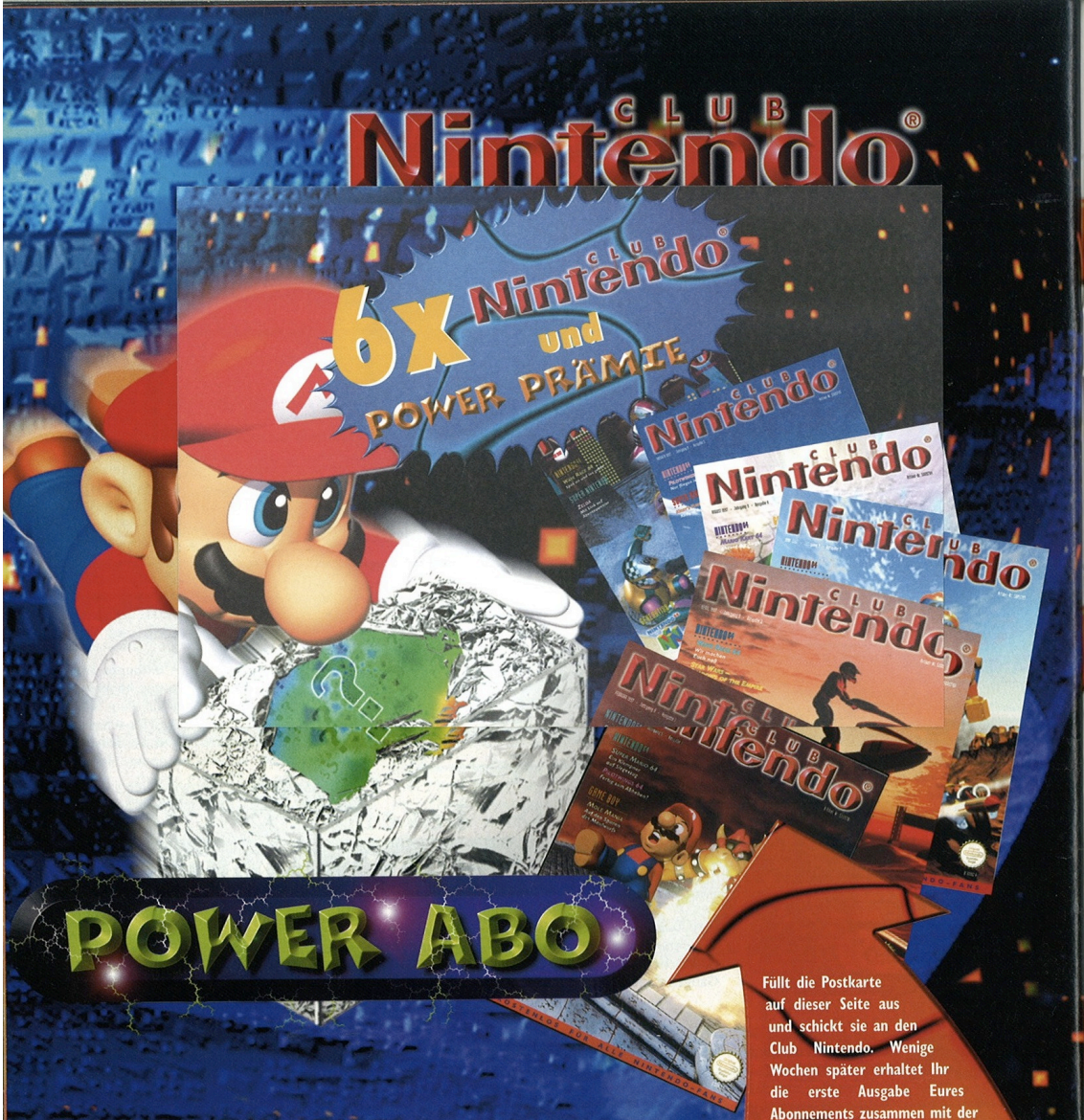


Die aufgetürmten Fässer kommen Lucky gleich spanisch vor. Das Gefühl bestätigt sich, als Bomben aus den Fässern fliegen. Mit lässigem Tritt kickt Lucky diese zurück und sprengt ein Faß nach dem anderen in die Luft, in denen sich die Widersacher verschanzt haben.



Auf der Lok kommt es zum Showdown mit einem weiteren Bruder der Daltons. Auch Jack attackiert den verdutzten Cowboy mit gefährlichen Bomben. Dies ist jedoch nichts Neues mehr für unseren Helden. Einige Kicks lassen die Bomben wieder zu dem Faß zurückkullern, in dem der Schuft lauert. Es dauert nicht lange, bis sich Jack mit hochrotem Kopf und erhobenen Händen ergibt.

CLUB Nintendo®



POWER ABO

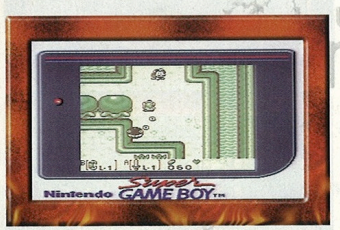
Für DM 29,95 (+ DM 3,50 Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ DM 3,50 Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

HOTLINE 06026940940

Wie komme ich an die Bananen für den Affen Kiki heran, der sich bei dem Schloss Kanalet befindet?



Dieser Affe war auch schon auf dem Super Nintendo gegen die richtige Bezahlung hilfsbereit.

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

GB

Richtig kombiniert - Ihr benötigt die Bananen für Kiki, um das Schloß betreten zu können! Diese tropischen Früchte erhaltet Ihr, wenn Ihr die Tauschgeschäfte bisher immer richtig abgewickelt habt. Habt Ihr noch überhaupt keinen Gegenstand eingetauscht, müßt Ihr zuerst in das Mövendorf gehen. Los geht es nämlich mit der Yoshi-Puppe, die Ihr mit dem Kran im Glücksspielshop ergattern könnt. Bestimmt erinnert Ihr Euch noch daran, daß im gleichen Dorf die Mutter der Großfamilie nach einem Spielzeug für ihre Kleinen sucht. Was wäre da passender als ein Kuscheltier unseres pausbäckigen Yoshi. Als Dankeschön bekommt Ihr einen neuen Gegenstand, den Ihr ebenfalls in diesem Dorf eintauschen könnt. So müßt Ihr weiterverfahren, bis Ihr schließlich die ersehnten Bananen erhaltet. Die Hinweise, die Ihr von den Bewohnern der Insel Cocolint erhaltet, sind Euch bei den vielen Tauschgeschäften im Spiel meist hilfreich. Es ist also sinnvoll, immer regelmäßig jede Person anzusprechen.

Auf welchen Strecken erscheinen die besonderen Kursgeister?

MARIO KART 64

N64

Wenn Ihr ganz ordentlich Gummi gebt, könnt Ihr drei Kursgeister entdecken, die im Time Trial Modus versteckt wurden und erst in Erscheinung treten, wenn Ihr deren geheimen Streckenrekord unterboten habt. Dann könnt Ihr immer wieder mit den transparenten Computergeistern ein Wettrennen veranstalten. Bis es allerdings soweit kommt, müßt Ihr folgende Zeiten schlagen: Wenn Ihr auf dem Luigi Raceway besser als 2:10:00 gefahren seid, erscheint Luigis Kursgeist. Auch Marios und Prinzessin Toadstools Geister erscheinen auf deren Rennstrecken. Dazu müßt Ihr beim Mario Raceway die Zeit 1:47:00 schlagen und auf dem Royal Raceway mindestens 3:12:00 schnell unterwegs sein.

Achtung, Achtung: Auf dem Mario Raceway befindet sich ein Geisterfahrer!

Wie kann ich im Drachenberg den Riss im Raum 16 öffnen?

Lufia

SNES

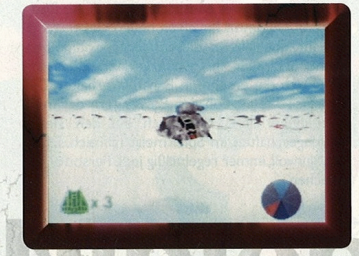
Um diesen Riß komplett aufzusprengen, müßt Ihr insgesamt sieben Bomben in einer bestimmten Reihenfolge legen. Dadurch entstehen Kettenreaktionen, die den Riß öffnen. Ihr müßt folgendermaßen vorgehen: Legt die erste Bombe direkt vor den Riß. Lauft nun einen Schritt nach rechts und einen Schritt nach unten, um hier die zweite Bombe zu plazieren. Geht nun zwei Schritte nach links und legt an dieser Stelle die dritte Bombe. Jetzt müßt Ihr einen Schritt nach oben gehen und einen Schritt nach rechts, um wieder vor dem Riß anzukommen, wo nun die erste Bombe explodiert. Plaziert hier gleich wieder eine Bombe, geht einen Schritt nach rechts und legt auch an dieser Stelle eine Bombe. Lauft jetzt einen Schritt nach links und legt die vorletzte Bombe direkt vor den Riß. Nun müßt Ihr noch einen Schritt nach links gehen und könnt die letzte Bombe legen, um den Riß endgültig zu öffnen.

Da wird man ja zum richtigen Bombenleger!

TRICKZONE

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE™*

N 64



Möge die Macht mit Euch sein!

Hallo, Ihr Jedis!

Während zur Zeit die ganze Welt, ja scheinbar das ganze Universum, vom STAR WARS-Fieber gepackt ist, gibt es eine immer größer werdende Schar, die sich glücklich schätzen kann, aktiv an der Film-Geschichte teilzunehmen. Eine besonders beeindruckende Szene bekommt Ihr gleich im ersten Level geboten: Ihr düst mit Eurem Schneegleiter in atemberaubender Geschwindigkeit über den Eisplaneten Hoth und müßt dabei die imperialen Streitkräfte aufhalten, um eine Evakuierung des Rebellenstützpunktes zu ermöglichen.

Bestimmt habt Ihr Euch mit den imposanten AT-AT-Walkern schon unzählige heiße Gefechte geliefert und mit waghalsigen Flugmanövern gerade noch einmal die Kurve gekriegt. Da Ihr von diesem Level sicherlich nicht genug bekommen könnt, haben wir für Euch einen Gag parat: Mit dem rechten C-Knopf könnt Ihr die Perspektive verändern. Haltet Ihr diese Taste für mehrere Sekunden gedrückt, könnt Ihr die imaginäre Kamera fixieren und somit das Spielgeschehen aus einer filmreifen Perspektive bewundern. Solltet Ihr mit dieser Ansicht auch noch spielerisch klar kommen, seid Ihr die wahren Jedis!

Special-Cheats

Falls Ihr zu den zahlreichen begeisterten Fußballfans gehört, dann ist Euch sicherlich International SUPERSTAR SOCCER 64 nicht entgangen. Für dieses atemberaubende Fußballspiel, das man schon fast für eine Fernseh-Liveübertragung halten kann, haben wir zwei tolle Cheats für Euch.

Wenn Ihr Euch im Titelbild befindet, müßt Ihr auf dem Controller mit Hilfe des herkömmlichen Steuerkreuzes folgende Tastenkombination eingeben:

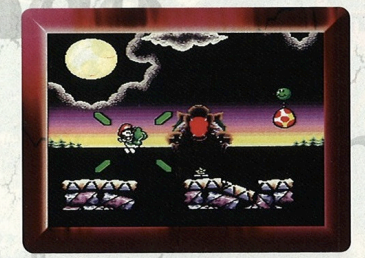
Hoch, L, hoch, L, runter, L, runter, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B und A drücken. Haltet nun den Z-Knopf gedrückt und bestätigt mit Start. Siehe da -Euch stehen nun sechs weitere Teams – All Star-Mannschaften – im Freundschaftsspiel zur Auswahl.

SUPER MARIO WORLD 2™ YOSHI'S ISLAND

SNES

100 Punkte in Bowsers Schloß!

In Bowsers Schloß – nicht gerade ein einfaches Level – ist es verhältnismäßig leicht, alle Blumen und Münzen zu finden. Doch das Ziel mit 30 Sternen zu erreichen, stellt wirklich kein leichtes Unterfangen dar. Dafür habe ich einen Trick herausgefunden. So kann es nun jedem gelingen, mit 100 Punkten aus dem Endkampf gegen den Herrn des Schreckens, den wir alle unter dem Namen Bowser kennen, als Gewinner hervorzugehen. Während Bowser aus dem Hintergrund auf Euch zustampft, könnt Ihr Eier kerzengerade in die Luft schießen. Drückt dazu



Yoshi schreibt das Sterntaler-Märchen neu...

am besten das Steuerkreuz nach oben, um diese Schußrichtung zu halten. Neben unnützen Toadies, die das Baby Mario gerne nach Ablauf der Zeit entführen, kommen auch einzelne Sterne herunter. Diese könnt Ihr einsammeln, um Euren Zählerstand auf grandiose 100 Punkte zu bringen. Viel Spaß, Spannung und Vergnügen beim Testen wünscht Euch

Oliver Frei, Leipzig

TERRANIGMA™

SNES

In diesem Wäldchen befindet sich die versteckte Siedlung.

Wahrscheinlich dachten sich die Bewohner, daß Hühner etwas leichter zu halten sind als Pferde.

Verstecktes Mini-Spiel

Lieber Nintendo Club!

Bei dem Adventure-/Rollenspiel TERRANIGMA habe ich ein weiteres, gut verstecktes Mini-Spiel entdeckt. Wenn Ihr von Loire aus nach rechts oben geht, Richtung Norfesta Wald, findet Ihr kurz vorher eine kleine Brücke. Vor dieser Brücke befindet sich links ein kleines Wäldchen, das Ihr betreten könnt. Begebt Euch vom Haus aus in Richtung Norden und Ihr werdet überrascht sein, was Euch dort erwartet. Was zuerst den Anschein eines Hühnerzuchtvereins erweckt, ist in Wirklichkeit ein gut organisiertes Hühnerrennen. Hier könnt Ihr spannende Wettrennen betrachten und Euer Taschengeld aufbessern, wenn Ihr auf das richtige Huhn setzt. Na, welches Huhn ist Euer Favorit? Viel Spaß beim Wetten!

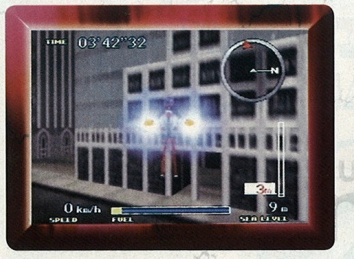
Anna Bugiel, Mundelsheim

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

Diese Teams könnt Ihr nun auswählen!

PILOTWINGS 64™*

N 64



Fliegt durch diesen Gang, um Euch auf die andere Seite der Insel zu warpen.

Am Ende dieses Tunnels verbirgt sich das Geheimnis.

Nur Fliegen sind schöner!

Wer kennt sich in Amerika so gut aus wie in seiner eigenen Westentasche? Wohl nicht allzuviele von Euch!!! Deshalb kann es gerade in dem Abschnitt „Little States" leicht passieren, daß man versehentlich die falsche Küste entlangschubbert. Stellt man plötzlich fest, daß man sich bereits in New York befindet, obwohl man ja eigentlich nach San Francisco wollte, ist man ziemlich aufgeschmissen, da man die komplette Insel überqueren muß. Allerdings habe ich eine tolle Abkürzung gefunden, die Euch auf direktem Weg in Richtung Golden Gate Bridge warpt. Fliegt in New York zu der Wiese, auf der sich der Warp-Stern befindet und schaut Euch die Häuser in diesem Gebiet genau an. Bei einem Haus entdeckt Ihr einen offenen Eingang, in den Ihr mit dem Rocket Belt hineinschweben könnt. Folgt Ihr dem Weg durch das Gebäude, gelangt Ihr direkt nach San Francisco. Dieser Trick funktioniert natürlich auch in die umgekehrte Richtung.

Carlo Röbbel, Northeim

Holiday Island bei Nacht

Hallo, Freunde der tollkühnen Flugkünste!!! Mir ist es endlich gelungen, den „Lichtschalter" in der Welt „Holiday Island" zu finden. Wollt Ihr ebenfalls diese Urlaubsinsel bei Nacht erkunden, so solltet Ihr mit dem Rocket Belt zur Burg fliegen. In der Nähe der Burg könnt Ihr einen kleinen unterirdischen Fluß finden. Folgt dem Verlauf der Höhle, bis Ihr das Gittertor erreicht. Keine Angst, denn es ist normal, daß Euer Spiel für einen kurzen Augenblick stehenbleibt, denn nun verändert sich die Tageszeit. Sobald Ihr Euer Fluggerät wieder steuern könnt, verlaßt Ihr die Höhle wieder und findet die Insel im Mondschein vor. Wer diese Insel wieder bei Sonnenschein erkunden möchte, muß die Mission beenden und neu starten. Mir bleibt nichts weiter zu sagen, als allen Nachtschwärmern viel Spaß beim Ausprobieren zu wünschen. Euer

Johannes Peter, Eisenach

WAVE RACE 64™

N 64

Drückt Ihr den Analogstick nach oben, ändern sich die Farben der Anzeige.

Weitere Tricks für Wellenfreaks!!!

Auch wenn sich der Sommer mittlerweile verabschiedet hat, so gibt es doch immer noch einige Wasserratten, die auf ihren Jet-Skis über die Wasseroberfläche brausen. Wollt Ihr etwas Abwechslung in die Garderobe der Fahrer bringen, müßt Ihr im Fahrerauswahlbildschirm Euren Favoriten anwählen und den Analog-Stick nach oben gedrückt halten. Dadurch verändert sich die Farbe seines Anzugs. Bestätigt Ihr nun die Wahl mit dem A-Knopf, könnt Ihr das Rennen im nagelneuen Dress beginnen.

Außerdem haben wir noch einen kleinen Tip für alle Fahrer, die etwas „wasserscheu" sind. Solltet Ihr von Eurem Jet-Ski herunterfallen, müßt Ihr ganz schnell den B-Knopf drücken, um sofort wieder aufsteigen zu können. Dies funktioniert allerdings nur dann, wenn sich Euer Fahrer noch am Griff seines Jet-Skis festgehalten hat.

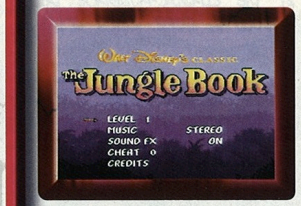
KLASSIK TIP

Disney

Das Dschungelbuch

SNES

Sobald das Virgin-Logo erscheint, müßt Ihr schnell die Tastenkombination eingeben.



Hier könnt Ihr das gewünschte Level auswählen!

Probier's mal mit Gemütlichkeit...!

Habt Ihr den freundlichen Balu genauso lieb wie wir? Ja, mit ein bißchen Gemütlichkeit ist wirklich alles viel einfacher! Daher geben wir Euch einen Cheat bekannt, mit dem es Euch bei dem Spiel Dschungelbuch leichter fallen wird, den Helden Mogli auf seiner atemberaubenden Heimreise ins Menschendorf zu begleiten. Mit folgendem Trick könnt Ihr nämlich die Level direkt anwählen: Wenn das Bild mit dem Virgin-Logo erscheint, müßt Ihr auf dem ersten Controller schnell oben, oben, oben, B, B, Y, Y, Select, oben, unten, links, rechts, B, oben und Y drücken. Habt Ihr, solange das Virgin-Logo zu sehen war, alles richtig eingegeben, erklingen zwei akustische Signale. Geht nun in das Optionsmenü und Ihr könnt die Level sowie die Bonusabschnitte anwählen. Wenn Ihr genau hinschaut, entdeckt ihr sicher ein weiteres Schmankerl, das Euch weiterhelfen wird. Viel Erfolg beim Kampf gegen Shir Khan!

Asterix & OBELIX

CLASSIX

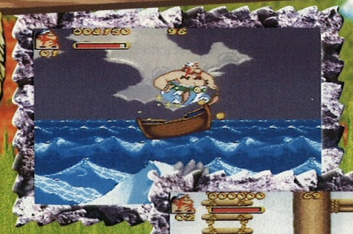
DIE SPINNEN, DIE REDAKTEURE!

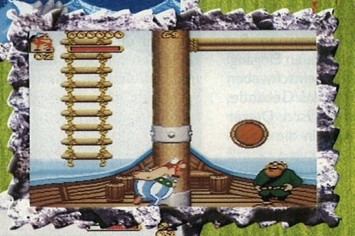
SICHER KENNT IHR ALLE DEN DICKEN HINKELSTEINTRÄGER, DER WILDSCHWEINE SCHON ZUM FRÜHSTÜCK VERSPEIST. AUCH WENN OBELIX BLAU-WEISSE HOSEN TRÄGT, IST DIES KEIN ZEICHEN BAYRISCHER HERKUNFT. VIELMEHR STAMMEN SEIN KLEINER FREUND ASTERIX UND ER AUS EINEM GALLISCHEN DORF, IN DEM ES SICH TREFFLICH LEBEN LÄSST. WÄREN DA NICHT EIFRIGE SOLDATEN, DIE IM AUFTRAG CÄSARS DAS GESAMTE GALLISCHE REICH BESETZEN. WENN IHR NUN GLAUBT, DASS EUCH DIESE GESCHICHTE EIN WENIG BEKANNT VORKOMMT, DANN LIEGT IHR DAMIT GENAU RICHTIG. FALLS EUCH DAS SPANNENDE VIDEOSPIEL-ABENTEUER BISLANG ENTGANGEN SEIN SOLLTE, KÖNNT IHR JETZT DIE CLASSIC-AUSGABE DES MODULS IN EUER REICH HOLEN.

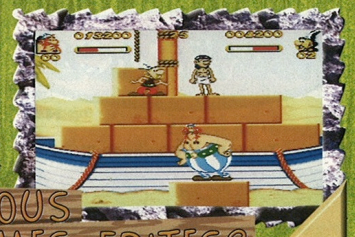
(MH)

EINE LANGE REISE

Bei einer nächtlichen Krisensitzung beraten die Gallier, was man gegen die römische Landplage unternehmen sollte. Dorfoberhaupt Majestix entscheidet schließlich, zwei tapfere Gallier auszusenden, um dem Dörfchen Frieden und Ruhe zu bescheren. Die Wahl fällt nach reiflicher Überlegung auf den gewitzten Asterix und seinen beleibten Kumpanen Obelix. Mit einem Fläschchen Zaubertrank im Gepäck machen sich die beiden auf die Reise. Sie haben sich vorgenommen, nach Ägypten, Griechenland, England und in die Schweiz zu pilgern, um dort jeweils einen Gegenstand zu besorgen, der sie dem mächtigen Cäsar als Präsent offeriert werden soll. Daß sie auf der Reise die Bekanntschaft vieler streitlustiger Römer machen, muß wohl nicht besonders erwähnt werden. Da fliegen so richtig die Fetzen!







ZU ZWEIT GEHT'S BESSER!

Wenn Ihr Euch alleine ins Abenteuer stürzt, habt Ihr alle Hände voll zu tun, Herr über die Konsorten Cäsars zu werden. Falls Euch jedoch ein Freund auf Eurem Weg begleitet, sieht die Sache gleich ganz anders aus. Nun steuert Ihr simultan die beiden wackeren Gallier und dürft den Römern so richtig einheizen. Während einer fleißig Gegenstände einsammelt, kann der Mitstreiter den Widersachern eins auf die Mütze oder besser gesagt den Blechhelm geben. Was ist schöner als eine dicke Freundschaft?

PARLEZ-VOUS POMMES FRITES?

Vergeßt die teuren Sprachreisen in ferne Länder! Wollt Ihr Euch in Französisch, Englisch oder Spanisch üben, müßt Ihr lediglich die Sprache des Bildschirmtextes auswählen und schon kann es losgehen. Natürlich dürft Ihr Euch auch am deutschen Text erfreuen, damit Euch kein Hinweis durch die Lappen geht.

Das Paßwortsystem ermöglicht es Euch zudem, das Spiel in jedem der vier Länder zu beginnen. Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr Euch soweit durchschlagen konntet und ein Paßwort ergattert habt. Was hält Euch jetzt noch auf Euren Stühlen? Zieht die blau-weiße Hose an, nippt am Zaubertrank, verspeist noch schnell ein oder zwei Wildschweine und zieht in die Ferne.

COMIC CLASSICS

© 1997 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 1995 Infogrames Multimedia
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

DIE SCHLÜMPFE

CLASSIX

Blau, blau, blau ist nicht nur der Enzian. Tief im Inneren des Waldes haust seit langer Zeit eine fröhliche Kommune, die eisern den ökologischen Lebenswandel pflegt und mit tiefster Inbrunst den Freuden des Lebens frönt. DIE SCHLÜMPFE für das Super Nintendo reihen sich in die glorreiche Serie der Nintendo Classics ein und warten nur darauf, Euch in das wohlbekannte Schlumpfdorf zu entführen und Euch dort das Blaue Wunder erleben zu lassen. (mh)

Das ist mal wieder typisch! Der alte Nörgler Gurgelhals will sich ein Süppchen aus den misratenen blauen Nichtsnutzen zusammenbrauen, und ich darf die nötigen Zutaten dafür besorgen. Vier der blauen Wichte konnte ich bereits auf einer mühsamen Pirsch einheimsen. Eigentlich sollte das genügen, doch was will der alte Zauberpfuscher: mehr, mehr und mehr Schlümpfe. Dabei gibt es jedoch ein größeres Problem. Als ich nämlich vor kurzem in der Nähe des Schlumpfdorfes umherschlich, bekam ich ein Gespräch zwischen Papa Schlumpf und dem Muskelprotz Hefti mit. Dieser soll sich doch tatsächlich auf den Weg machen, die gefangenen Blaumänner zu befreien. Wenn ich dem kleinen Wicht nicht den Garaus mache, bekomme ich sicherlich wieder Ärger mit Gurgelhals und kann dann mein Abendessen in den Mond schreiben. Nichts als Ärger!

He, he, das wird ein köstliches Mahl! Nur noch ein wenig Salz und Pfeffer und die kleinen Blaulinge geben das Menü des Monats. Hoffentlich gelingt es dieser nichtsnutzigen Katze Azrael, noch einige blaue Zutaten aufzutreiben... Sollte sich Papa Schlumpf wagen, seine Sippschaft zu befreien, muß er sich auf eine böse Überraschung gefaßt machen, denn ich werde all meine Zauberkünste einsetzen, um ihn an diesem Vorhaben zu hindern.

Nun seht Ihr, wie es um die kleinen Schlümpfe bestellt ist. Doch noch ist nichts zu spät. Wenn Ihr Euch beeilt, könnt Ihr die vier Freunde mit Hilfe des mutigen Muskelschlumpfs Hefti vielleicht aus den Klauen des üblen Hobbykochs befreien und auch der Katze Azrael einen gehörigen Denkzettel verpassen. Um Schlumpfleben zu retten, bedarf es nicht vieler Utensilien. Ein Schlumpf-Spiel reicht völlig aus, um die üblen Machenschaften des schwarzen Giftmischers zu vereiteln...

COMIC CLASSICS

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

STREET FIGHTER II

FÄUSTE, FURIEN UND VERDAMMT GEILE BILDER!

Wow! Wer hätte gedacht, daß es so viele Anime-Fans in Reihen der Videospieler gibt! Die Beteiligung an unserem Street Fighter Wettbewerb war jedenfalls riesig. Tonnen von Zeichnungen, Comics und Gemälden erreichten uns und brachten uns zum Staunen. Cool, Ihr habt Euch wieder mal selbst übertroffen! Daher fiel uns die Wahl der Gewinner nicht ganz einfach. Nach ausgiebigen Diskussionen kamen wir jedoch zu einem Ergebnis. Hier die Gewinner der 33 Street Fighter Packages bestehend aus Videobox, Poster und T-Shirt, die uns die Firma A.C.O.G. zur Verfügung stellte:

DIE GEWINNER!

Roderick Warick, Ratingen (1)
Alf Werner, Bremen (2)
Yazar Özhan, Lörrach (3)
Daniela Lutz, Gunzenhausen (4)
Sabrina Romstätter, Trier (5)
Roman Warick, Ratingen (6)
David Burkel, Saarlouis (7)
Benjamin Reusch, Bergisch Gladbach (8)
Kevin Sütterlin, Radolfzell (9)
Anna Thiczgkout, Straubing (10)
Diana Köckeritz, Duisburg (11)
Claus-M. Corves, Bremen (12)
Eduard Schnur (13)
Hy Hoang Quach, Tennenbronn (14)
Hajdarevic Harun, Pirmasens (15)
Dennis Melskotte, Radevormwald (16)
Manuela Hirschfeldt, Wiesenbach (17)
Stephanie Sigel, Baar-Ebenhausen
Sabine Gratza, Mülheim/R
Engin Duvan, Berlin
Sven Thiedig, Heidesheim
Robert Kocsis, Waltersdorf
Quang-Vinh Nguyen, Oberhausen
Anni Sander, Tornesch
Sebastian + Peter Simon, Wattenscheid
Daniel Müller, Wuppertal
Bernd Bemerl, Randersacker
Daniel Menzel, Stuhr
Damian Weiner, Olpe/Biggesee
Christoph Döring, Mannheim
Volkan Ataman, Wuppertal
Ines Robert, Stadtlohn
Daniel Zöhrer, Weyhe

An die Gewinner: Bedingt durch einen dummen Zufall, sind Eure Adressen verlorengegangen. Schreibt sie uns deshalb unter dem Stichwort 'Street Fighter Gewinner' noch einmal.

ProSieben

http://www.pro-sieben.de

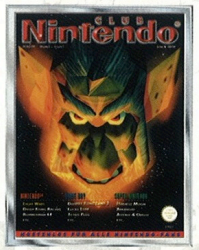
Da gibt`s was auf den Helm.

Wo Björn ist, bleibt kein Lacher aus. Der Chef der Wikinger stürzt regelmäßig die ganze Gegend ins Chaos. Nichts und niemand ist vor ihm sicher. Also, Helm auf und laut gelacht.

Loggerheads - Björn und die wilden Wikinger
Die neue Trick-Serie ab 17.11., mo-do 17:00

Gute Unterhaltung.

Impressum



Titelmotiv: Lylat Wars

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Freie Mitarbeit:	Roberto Fernández-Barrios (rob)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Englert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Schnabel, Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Andrea Amend, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

LASS ES KRACHEN!

Mit deutschem Bildschirmtext

BLAST CORPS

Vor Dir riesige Städte. Hinter Dir gewaltige Gefahr: Ein Nuklear-transporter ist außer Kontrolle. Mach den Weg frei! Mit bombastischen Ramdozern und Robotern. Ein spannender Wettlauf mit der Zeit beginnt. Bist Du bereit? Dann nichts wie ran an diese explosive Mission. Strategie und Action: Blast Corps.™ Das neue Spiel-Genre. Exklusiv für Nintendo® 64.

NINTENDO 64

Nintendo®

THE NEW DIMENSION OF FUN

1997 and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO / RARE. Game by RARE